



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO**

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y SOCIALES

**LA HISTORIETA FILMADA EN HOLLYWOOD,
HACIA UNA ESTÉTICA EN LOS 90'S**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

P R E S E N T A:
MARTÍN HERNÁNDEZ GONZÁLEZ

ASESOR :
FEDERICO DÁVALOS OROZCO



MÉXICO, D.F.

2004



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la
UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el
contenido de mi trabajo recepcional

Nombre: MARLÍN HERNÁNDEZ

Apellido: González

FECHA: 14 de febrero 2004

FIRMA: ~~_____~~

A mi padre, quien nunca podrá imaginar, todo lo que influyeron en mi, las visitas a las viejas tiendas de cambio y venta de comics, en la colonia obrera y, las escapadas al cine entre semana, a los viejos cines del centro de la Ciudad de México para disfrutar de las funciones dobles de ciencia ficción, en donde sufrí con *El Planeta de los Simios*; me aterrorice con *La guerra de los Mundos o el Bebe de Rose mary*; y no dormí con *Cuando el destino nos alcance*, entre muchas otras cintas.

Sin lugar a dudas para Gabriela y el pequeño *duende* Rodrigo.

Para Mi Madre.

Para Eva y Héctor, cómplices de gustos, aparte de ser la mejor familia que pude encontrar.

Para los amigos de todos los tiempos, en especial Ariel, José Luis, Erick, Frabricio, Ernesto López y mi gran amiga Bety.

Para mis profesores de cine y de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.

Para “el monstruo”, el Maestro Carlos Narro Robles.

Para mis amigos y maestros Gustavo García, Francisco Peredo, Andrés de Luna, Salvador Mendiola, Luis Carrasco y en especial para Federico Dávalos Orozco, principal artífice de esta tardía titulación.

Para el mejor maestro particular de cine y amigo que pude encontrar: Jorge Pantoja Merino.

Para Bruce Wayne y Peter Parker.
Para el cine y el comic.

El cine no sólo evolucionó técnicamente a partir de la literatura mágica, el daguerrotipo, el fenakistoscopio y otros artilugios parecidos: su historia de realismo; sino también de la tiras cómicas, los espectáculos del legendario Oeste, los autómatas, las novelas por entrega, los melodramas lacrimógenos, la magia, su historia de lo narrativo y maravilloso. Lumière y Méliès no se parecen a Caín y Abel, el uno no tiene que eliminar al otro, induciría a error conferir únicamente validez a una de las dimensiones del cine en detrimento de las restantes. No hay cinema puro que se nutra de una sola esencia hermeticamente sellada a prueba de contaminaciones....

Peter Wollen.

INDICE.

I.- INTRODUCCIÓN.

| | |
|--------------------|---|
| 1.1.- Introducción | 9 |
|--------------------|---|

II.- LA HISTORIETA Y EL CINE. VIDAS PARALELAS Y RELACIONES.

| | |
|--|----|
| 2.1.- El nacimiento paralelo de ambos fenómenos. | 13 |
| 2.2.- Relaciones estéticas. | 16 |
| 2.3.- Algunos comics filmados. | 20 |
| 2.4.- Notas de pie de página | 26 |

III.- EL RETORNO DEL COMIC A LA PANTALLA GRANDE. (1977-1984)

| | |
|--|----|
| 3.1.-La superproducción de la cinta SUPERMAN y lo que motivó su regreso al cine. | 34 |
| 3.2.- Los fracasos de POPEYE y FLASH GORDON | 37 |
| 3.3.-El film CONAN:THE BARBARIAN: otra forma de adaptar el comic en el cine. | 39 |
| 3.4.- El estancamiento del género. | 43 |
| 3.5.- Notas de pie de página | 45 |

IV.- LA INFLUENCIA DE UNA NUEVA CORRIENTE ESTÉTICA Y TEMÁTICA EN LOS COMICS Y LA APARICIÓN DE LA MISMA EN EL CINE .

| | |
|---|----|
| 4.1.- La estética neobarroca y su alejamiento del llamado posmodernismo. | 50 |
| 4.2.- El neobarroco en el comic americano. | 59 |
| 4.3.- La película y el comic de Batman y sus aportes al mundo de la historieta. | 61 |
| 4.4.- Blade Runner y Alien: un ejemplo dentro de estas nuevas películas. | 66 |
| 4.5.- La cinta de Batman y Dick Tracy: Ejemplos del cine neobarroco. | 70 |
| 4.6.- Otras cintas con la estética neobarroca. | 73 |
| 4.7.- Notas de pie de página | 77 |

V.- CONCLUSIONES.

| | |
|--|----|
| 5.1.- El cine de Hollywood a finales del siglo XX. | 81 |
| 5.2.- Conclusiones definitivas. | 86 |
| 5.3.- Notas de pie de página | 87 |

VI.- PELÍCULAS.

| | |
|--------------|----|
| 6.1.- Filmes | 88 |
|--------------|----|

VII.- BIBLIOGRAFÍA.

| | |
|-------|-----|
| 7.1.- | 102 |
|-------|-----|

VIII- HEMEROGRAFÍA

| | |
|-------|-----|
| 7.1.- | 105 |
|-------|-----|

IMPORTANTE

Para facilitar la lectura del trabajo, se manejaron los nombres de las películas en mayúscula y negritas; la traducción entre paréntesis; los comics en altas - bajas y cursivas y, los nombres de los diarios en negritas.

Se conservaron los nombres de los filmes y comics en inglés, la palabra comic no se acentuó para respetar su origen; las palabras extranjeras se escriben en cursivas.

1.1.- INTRODUCCIÓN

En la llamada época Victoriana (siglo XIX), se fueron gestando las bases de lo que sería la utilización de la técnica en todos los ámbitos del mundo moderno. Los inventos, de manera impresionante, fueron surgiendo y acaparando todos los ámbitos de la sociedad y, por lo que casi inmediatamente, se abandonó de manera definitiva la economía agrícola y artesanal, además de lograr superar los modelos "económicos" planteados en la revolución industrial, es decir, se dejaba de lado a las incipientes maquinas de vapor y su sistema de producción.

Con la utilización de la técnica, crecía una nueva cultura y la misma buscaba apoyarse en las "nuevas maquinarias, fueran éstas mecánicas o modernas". Los inventos surgían de manera diaria en la vida cotidiana; aparece el telégrafo de Samuel Morse; el teléfono de Graham Bell; se realiza el vuelo en aeroplano de los hermanos Wright; la energía eléctrica comienza a llegar a todos; la prensa masiva se fortalece.

El automóvil, con el modelo T de Ford evoluciona las formas motrices de traslado en las ciudades, aparte de modificar los conceptos totales de manufacturación conocido después como *el fordismo*; los inventos aparecen, proliferan y nada parece detenerlos; con esta premisa, se marcan las nuevas tendencias a regir en el siglo XX: La inventiva se unía al dinero y ambas transformaban, de manera veloz, al mundo.

Inmersos en este auge tecnológico se gestan dos fenómenos de comunicación de gran importancia para darle forma al mundo del siglo XX. Ambos, nacen a finales del siglo XIX y con sólo un año de diferencia(1895, 1896): el cine y el comic.

El primero de ellos, inicia su aventura como una "novedad científica" para después pasar a ser parte de un espectáculo de ferias o circos; el segundo, se presentaría como "un recurso comercial", un modo de conseguir mayores ventas, por parte de los dueños de periódicos.

Con este nada prometedor inicio, muchos les auguraban, si acaso, una corta existencia. Sin embargo, ambos reflejaban todo el sentir de la nueva época y, poco a poco, se fueron compenetrando en el gusto de las sociedades industriales para, después, lograr una aceptación mundial. Si bien su camino nunca fue sencillo (y menos lo es hoy en día), la flexibilidad de ambos, aunado al empuje y talento de sus creadores para

poder adaptarse y, con ello, superar los constantes cambios, les fueron otorgando la solidez suficiente para perdurar y crecer.

De los dos medios, fue el comic el que primero se logra establecer, seguramente propiciado a la sencillez del mismo, ya que en forma rápida crea su lenguaje (manejo del color, repetición de personajes y el uso del sonido por medio de onomatopeyas), además de que recurrir a toda la tradición artística que le precedía: pintura, dibujo, grabado, etc. A cinco años de su nacimiento, ya contaba con verdaderas obras maestras.

El cine, por el contrario, trataba de encontrar su lenguaje. Para lograrlo, tomaba de todas las artes visuales, escénicas y narrativas lo que más le convenía; con esto, buscaba ir forjando el lenguaje de lo que después sería conocido como "el séptimo arte".

Pero el cine no "robaba" solamente a las bellas expresiones artísticas y culturales; en una singular similitud, el cine crea una técnica no muy distante a la del comic, por lo que, pronto, pasaron a ser verdaderos hermanos. Ya no eran solamente dos fenómenos sociales contemporáneos, sino que, ahora, sus relaciones estéticas y técnicas los convertían en inseparables, por lo que se puede afirmar que, hoy en día, a más de 100 años del nacimiento de ambos, estos lazos de unión se siguen presentando y mejor aún, se han fortalecido.

Es con base a esta relación, es que surge la idea de realizar el presente trabajo. No se trata de analizar la historia de ambos y sus similitudes, aunque sí se retoman en una parte del trabajo,— pero siempre a partir de los comics que a través de las historias que han propiciado que se filme una adaptación con actores—, ya que de ambos existen una gran cantidad de trabajos.

Lo que se pretende hacer, es presentar y tratar de demostrar que desde la década de los ochenta y aún hoy en día; a partir del comic americano y de sus diversas adaptaciones al cine, que se han realizado con actores, se ha hecho presente una nueva estética (a la cual llamaremos neobarroca), que ha superado al posmodernismo en la búsqueda de lograr posibles formas de expresión en las diferentes manifestaciones artísticas, culturales y sociales de los últimos veinte años.

A partir de lo anterior se ha encontrado, al cine que se realiza en hollywood, no importando ya, si es un comic adaptado o no, como una ventana ideal para mostrarse, transformando diversos aspectos estilísticos en las formas de producción del cine, en

primera instancia, para de ahí partir al video-clip, la televisión y el arte visual.

Dicha corriente, se hizo presente como una constante en los comics americanos, de manera inicial en la novela gráfica sobre *Batman: The Dark Knigth Returns* para, después, trasladarse y consolidarse de manera casi simultanea en el cine que se realiza y se produce actualmente en Hollywood, iniciando esta relación, con las cintas del director Ridley Scot **ALIEN (1977)** y **BLADE RUNNER (1982)** y, en el film **BATMAN(1989)**, de Tim Burton, por lo que ahora los lazos estéticos, estilísticos, temáticos y técnicos de estos dos medios han sufrido una nueva fusión digna de revalorar y analizar.

..... Podríamos decir que cada época tiene su propio posmodernismo, así como cada época tendría su propio manierismo (me pregunto incluso, si posmodernismo no será el nombre moderno del manierismo, categoría metahistórica), creo que en todas la épocas se llega a momentos de crisis.....

Umberto Eco

II.- LA HISTORIETA Y EL CINE. VIDAS PARALELAS Y RELACIONES

2.1.- EL NACIMIENTO PARALELO DE AMBOS FENÓMENOS.

Finalizaba el siglo XIX, los avances tecnológicos comenzaban a invadir a todas las naciones del orbe, y este fenómeno cobraba más fuerza en la pujante sociedad norteamericana. Para 1885 la paz en los Estados Unidos ya se encontraba totalmente consolidada; los últimos movimientos de rebelión de los indios pieles rojas se extinguían y, con ello, sus territorios del centro-norte del país, pasaban por fin al poder del gobierno federal. Bajo esta estabilidad social, la bonanza llegaba por sí sola, siendo parte fundamental en ello los medios de transporte y de comunicación.

La red de ferrocarriles se encaminaba a conectar de costa a costa a toda la nación americana, el telégrafo —de Samuel Morse—lograba hacer de los E.E.U.U una de las naciones mejor comunicadas e informadas , así como el teléfono y los continuos viajes en aeroplano.

Con este crecimiento económico, el periodismo y los medios de comunicación encontraron el "lugar ideal"— que eran los Estados Unidos—, para desarrollarse, ya que a la par que la nación, los medios comenzaron a crecer de manera insospechada. Se perfeccionaban las máquinas de impresión, y por ende, la calidad de las impresiones, se consolidaban las agencias de prensa, los diarios aumentaban en número y los de mayor importancia su tiraje; pero sobre todo, los dueños de los diarios conseguían que se incrementara su influencia en toda la sociedad y con esto, su poder.

A cambio de este "beneficio", lograban que el pueblo norteamericano se convirtiera en el mejor informado del mundo; llegando a extremos de que algunos acontecimientos eran conocidos primero en ese país y no en el lugar en donde se presentaban los hechos. 2

Con la prosperidad en marcha, Estados Unidos se convirtió rápidamente en uno de los principales centros industriales del mundo, era la tierra de la oportunidad, y el principal objetivo de las clases marginadas de los países europeos; el fenómeno de migración masiva (principalmente hacia la costa este) para esa nación aumentó, así ha finales del siglo XIX se encontraban en su territorio más de cinco millones de inmigrantes que buscaban hacer realidad el sueño de prosperidad y fortuna. "América"

les ofrecía la oportunidad de éxito, y ellos ofrecían a cambio el deseo de trabajar y, en muchas ocasiones, la originalidad e inventiva necesaria para triunfar.³

Con el crecimiento de la mano de obra, los principales emporios industriales del presente siglo comenzaban a cobrar fuerza; los apellidos Edison, Morgan, Ford, Rockefeller; entre muchos otros, ya eran reconocidos en el mundo de las finanzas y de la industria, siendo tal su influencia que de manera casi lógica, la Ciudad de Nueva York pasó a ser la capital mundial en el mundo de los negocios. Así, entre el primer vuelo en aeroplano sobre el Océano Atlántico en 1911, la línea de montaje de Ford en 1913, y las transmisiones del telégrafo entre el continente europeo y americano; los Estados Unidos van creciendo en su influencia mundial y para lograrlo utilizarían una de sus más recientes y perfeccionadas "armas": los periódicos y la prensa.

Por esa época, el periodismo sufrió diversas transformaciones hasta llegar a cobrar su actual forma. Se consolida como un verdadero medio de comunicación, de control de información de gran arraigo popular y, por consecuencia, un formador de opinión.

II

A la par del periodismo serio y de carácter noticioso, surgen diversas revistas con matices cómicos o satíricos. La mayoría de ellas ya se realizaban en el continente europeo,—Inglaterra principalmente—, pero inmediatamente se comenzaron a imprimir en los Estados Unidos y, al igual que los periódicos de gran tiraje, se distribuían por todo la nación americana.

Estas revistas, que se conocían con el nombre popular de *Pulpas*, no tenían otra finalidad más que la de entretener y divertir. Desde su aparición en los Estados Unidos (1850) hasta principios del siglo XX, llegaron a existir más de 200 publicaciones de este género. Los *Pulpas* se vendían de manera directa en los kioscos. De ellas, se derivó a las revistas familiares y de entretenimiento, además de que algunas de ellas se incluyeron como suplementos dominicales en diversos diarios —recordando que la gran mayoría de la gente se encontraba en casa ese día—.

Dentro de estas "revistas familiares", aparecieron los suplementos de color, que servían simplemente como "gancho" comercial y que no tenían más finalidad que

captar un mayor número de lectores o compradores.⁵ Los suplementos ofrecían a sus lectores varias innovaciones; ya no sólo se informaba o relataban historias, ahora se incluían en ellos diversión: crucigramas, consejos, juegos, recetas, etc., además de tener en sus páginas numerosas reproducciones de obras de arte, siendo esto último lo que les dio un gran éxito y, sobre todo, les valió su permanencia.⁶

Los editores de los diarios incrementaban sus ventas, pero sabían que se enfrentaban con un problema a corto plazo: dado el aumento de inmigrantes en la sociedad la mayoría de la población en ese momento era analfabeta o extranjera y por lo tanto desconocían el idioma inglés; por lo que fue necesario tratar de innovar; se tenían que vender diarios y para ello habría que darles imágenes y no letras.

El primero en idear esa política fue el magnate Joseph Pulitzer (dueño desde 1883 del diario NEW YORK WORLD), quien encargó a sus editores la creación de un gran suplemento de color para los domingos, pero con una variante: no sólo se integraban un mayor número de réplicas de obras maestras de la pintura, sino que solicitó a sus dibujantes que hicieran chistes gráficos; es decir caricaturas.

Fueron varios los dibujantes que realizaban este trabajo, sin embargo, comenzaron a sobresalir los que se le encargaban a un joven pintor egresado de la Academia de las Bellas Artes de París que pasaría a la historia como el Padre del comic moderno. Este talentoso joven era, Richard Felton Outcauld.

Fue tal la aceptación del trabajo del joven dibujante, que en el año de 1896 por iniciativa de Pulitzer, comenzó a dibujar solamente caricaturas y dejó a un lado las obras de arte. Pronto, sus dibujos e historias evolucionaron, por lo que se dedicó por completo a narrar en una elemental "viñeta" las peripecias de un grupo de chiquillos originarios de un popular barrio de Nueva York. La historia llevó por nombre *Hogan's Alley*, de todos los personajes, Outcauld centró su atención a un muñequito de características simiescas —orejudo, calvo, siempre sonriendo y vestido con un largo camisón de dormir que solamente le permitía asomar las manos y los pies—. Este curioso personaje adquiriría la fama y la posteridad con el mote de *The Yellow Kid*. Su nombre lo obtendría por razones puramente fortuitas, ya que el amplió campo que ofrecía su camisón se convirtió en blanco de prueba cromático del color amarillo y aunque en la serie aparecieron más colores, a partir de la aceptación del personaje, siempre se les dio una gran importancia al amarillo del pícaro niño.

En esta viñeta rudimentaria se comenzaba a manifestar lo que sería el futuro lenguaje de los comics. *The Yellow Kid* expresaba sus ideas a través de textos escritos en su larga camisola y, en algunas ocasiones se comenzaba a manejar lo que después se conocería como "balloon" o "bocadillo".

La táctica mercantil de Pulitzer funcionaba, por lo que sus rivales no tardaron en imitarlo. William Randolph Hearst, dueño desde 1895 del MORNING JOURNAL, no se quedó a la zaga, dando vida rápidamente a un suplemento dominical de gran calidad que llevó por nombre THE AMERICAN HUMORIST. Este suplemento, estaba integrado de 18 páginas de color, y grandes artículos. Ofrecía, además de " un entretenimiento sano para toda la familia",— según su *slogan* de publicidad—, grandes viñetas de calidad, pero su éxito se consolidó cuando en 1896 arrebató a su rival al talentoso Outcauld y, con ello se comenzara a dibujar en su suplemento al ya famoso personaje *The Yellow Kid*.

Ante este duro golpe Pulitzer no se inmutó, y ordenó que el joven George Luck siguiera dibujando al jocosos personaje en las hojas de su periódico; con ello el "orejudo" se repartía en los dos diarios más importantes y de mayor tiraje a nivel nacional en los Estados Unidos.

El comic tal y como lo conocemos hoy, había nacido y, pronto adquiriría un lenguaje iconográfico y estético propio que lo harían crecer a magnitudes hasta entonces insospechadas.

Un año antes, el 28 de diciembre de 1895, los hermanos Lumière culminaban con gran éxito los diversos intentos por ver proyectadas imágenes en movimiento, y realizaban la primera presentación en público del Cinematógrafo. Este suceso se realizaría en el Salon Indiens del Boulevard des Capucines; con esto, no sólo lograban adelantarse a Edison y su Kinetoscópio, sino que le daban al cine una fecha de nacimiento oficial.⁷

El cine nacía como un artefacto científico y de entretenimiento, pero las constantes innovaciones, siempre con el objetivo de alcanzar más público, le fueron otorgando un lenguaje estético propio, y aunque viviría momentos difíciles, en ese instante lograba una presentación triunfal, que parecía presagiar la gran acogida que tendría este invento en el siglo XX; con ello se convirtió en una de las grandes aportaciones artísticas y culturales de la era victoriana.

2.2.- Relaciones estéticas y técnicas.

La parte esencial de la relación entre el cine y el comic, se fundamentó en que ambos se basan en un principio básico para narrar historias: la secuencia. La secuencia no es más que la forma en que se relatan las aventuras o historias, y parte de que es necesario simular la forma en que nosotros interactuamos. Para lograr esto, el cine se vio en la necesidad de crear la secuencia fílmica, que es darle un sentido o un orden a las imágenes para que estas logren simular situaciones reales. Bajo esta premisa, el comic consiguió que fueran rápidamente entendibles sus historias, y así fue que logró crecer y adaptarse al gusto de la gente.

El comic, de lenguaje más sencillo, partió del elemento de la caricatura política o periodística (un solo dibujo, con elementos humorísticos) a relatar aventuras con diferentes viñetas (siempre de izquierda a derecha), sin que nadie indicará a los lectores como entenderlas, es decir; se basó en el conocimiento de los signos manuscritos de occidente. Esta forma rudimentaria de narración sufriría diversas modificaciones, ya que los diferentes autores se vieron obligados a tratar de innovar para conseguir que su tira se vendieran más. Por ello el comic en sus primeros treinta años, ya podía decir que tenía a todos sus géneros ya consolidados: El de niños o *Kid Strip*, el de la mujer o *Girl Strip*, el familiar o *Family Strip* y el más famoso de todos: El género de aventuras o *The adventures Strip*, donde se incluirían a los aventureros, detectives y super – héroes.

El cine, por su parte, también fue evolucionando, por lo que fue capaz de conseguir una ilusión del tiempo analógico (por lo menos en el interior de cada plano); éste, a diferencia del comic, era una ilusión en base al movimiento real, que buscaba ser percibida por nuestros ojos de manera natural y no de manera estática.

Los comics se basaron en la fragmentación funcional, ya que representaban icónicamente, fragmentos o partes de una supuesta realidad (viñetas), dejando en cada espacio una elipsis de tiempo, que el lector tenía que dar por sentada, es decir, este vacío de acción no afectaba el entendimiento de la historia; se daba por hecho lo que había ocurrido.

La elipsis también fue recibida por el cine, aunque éste le dio una gran plasticidad y la perfeccionó, para así poder relatar historias largas o épicas en un tiempo relativamente corto, con ello, dejaba de lado las películas primitivas de un plano único e

incipiente.

La superioridad del comic sobre su hermano, era notable hasta ese momento y esto se manifestaba en la calidad de los trabajos que se habían realizado. Por un lado, y casi de manera instantánea, el comic ya tenía verdaderas obras maestras, y para corroborarlo basta, ver la obra del holandés Gustavo Verbeek, quien en 1901 creó una singular tira de gran innovación y calidad, que se podía ser leída tanto al revés como al derecho o de derecha a izquierda, los comics llevaron por nombre *Upside Downs y The Terror of the Ting Tads*, o qué decir de las diversas historietas del genio Windsor McCay quien con su *Little Nemo in Slumberland* (El pequeño Nemo en el país de los dormilones) y *Dream Roberit Friend*, lograba revolucionar por completo el mundo del comic, sus historias eran relatadas y dibujadas en páginas completas de gran calidad en los suplementos dominicales. Se convirtió en un vanguardista, tanto estética (McCay manejaba conceptos del surrealismo y pre-cubismo) como temáticamente (utilizaba dentro de su lenguaje escrito, algunas de las teorías de Sigmund Freud, relativas al sueño y al pensamiento onírico).

Estas revolucionarias historietas, marcarían una pauta a seguir, ya que en ellas se presentaron los primeros indicios de diferentes técnicas a utilizar tanto por el comic como por el cine. Para 1904, McCay ya dibujaba en sus historias las equivalencias en cine, de la toma panorámica, las tomas senitales o los *travellings*; además, comenzó a implantar en sus viñetas de manera empírica lo que sería la técnica del montaje, perfeccionada para el cine tiempo después por los cineastas soviéticos Sergei M. Eisenstein y Pudovkin, con sus teorías del montaje, en la segunda y tercera década del siglo XX.

El montaje, sería la parte fundamental de la secuencia que, como ya señalamos fue y es la base de la narrativa de estas dos artes. El comic, se vio en la necesidad de darle coherencia a sus historias, ya que al ser relatadas por cuadros (lo que sería una toma congelada en el cine), el tiempo (*Raccord*) se veía afectado. Por otra parte, el montaje modificó de manera diferente al cine, ya que con éste se podía transformar el tiempo y el lenguaje del cine; se podían realizar tomas muy largas, donde no se necesita un montaje exhaustivo o acortar el tiempo real; sin embargo se vio en la necesidad de ser más meticuloso en las tomas que realizaba. El manejo del tiempo afectaba otros aspectos técnicos del cine, tales como la continuidad, dirección, posición, encuadre, etc.,

de los personajes, con estas innovaciones, poco a poco, se perfeccionaba el lenguaje cinematográfico.

Por otro lado, el comic cuando aparece casi de manera simultanea introduce en su lenguaje cuatro aspectos que nunca se separarían de él, y, por lo contrario, lo mantendrían un paso adelante del cine. Estos aspectos serían: la secuencia de viñetas (ya analizado en este capítulo), el sonido (por medio de onomatopeyas), las palabras (bocadillos o *ballons*) y el manejo del color,— esto último utilizado por el cine de manera continua hasta la década de los cincuenta—.En este momento solo se estudiarán los aspectos del sonido y las palabras.

Cuando aparece el comic con la viñeta de *The Yellow Kid*, en 1896, introduce instantáneamente algunas frases dentro del personaje; con esto, dejaba de lado el libre albedrío y comenzaba a dirigir el contenido del dibujo. Con ello creaba un soporte más para la lectura de la viñeta. Esto se fue perfeccionando, hasta relatar historias completas del personaje.

Los comics se basaron en la fragmentación funcional del soporte-papel, para representar icónicamente y de manera consecutiva porciones de espacio escénico. Estos espacios llamados viñetas, se convertirían en las unidades narrativas del comic, que se fundamentaban en dos soportes: imágenes dibujadas y textos escritos. Por lo tanto el comic es un medio icónico-escrito, tal y como lo fueron tiempo después las películas mudas al introducir, alrededor de 1909, los rótulos escritos.

Pero no todo era vanguardia para el comic, para los creadores de historietas, fue difícil retratar la fragmentación del espacio escénico en planos de diferente magnitud, por ejemplo, nunca se vio en una viñeta partir de cuadro a cuadro de un plano general a un *close up*, antes de 1908 (aunque existen algunos ejemplos muy dispersos con McCay y algunos otros) que es cuando David W. Griffith comienza, a revolucionar el mundo del cine con su ingenio e inventiva en sus diferentes filmes. Tampoco pudieron los comics copiar los cambios de escena manejados en el teatro, sin embargo, el verdadero valor de estos dos medios es que de manera instantánea se contaminaban uno a otro, sin dejar mucho tiempo para ello, y solo se fue superado el cine en sus primeros treinta años, con el manejo del sonido y palabras, para lograr crear tal perfección en el lenguaje mudo, que se consideraba que no eran necesarios estos elementos para relatar historias y crear obras maestras, este fue el caso de diversas cintas de directores de esa época en

el mundo.⁸

Los comics buscaron integrar, desde su nacimiento, dos formas artísticas independientes: el relato y el dibujo. Por ello, los comics se ven influenciados en su lenguaje por aspectos de éstas dos artes, es decir contemplaban dentro de ellos reglas narrativas y reglas iconográficas. Estas dos "cualidades" también se veían reflejadas en el cine, además de agregar todas aquellas que le conforman y le dan idea (escénicas, arquitectónicas, etc.). No es de extrañarnos, que el comic sea utilizado en muchas ocasiones para enseñar con mayor eficacia técnica cinematográfica y que, incluso, todas las cintas sean realizadas de manera previa en un *Story-board*.

El comic y el cine han mantenido una relación muy cercana en toda su historia y por momentos, esta relación se ha consolidado de manera interesante, un ejemplo de ello serían los cartones para cine, quienes tuvieron como creador, al igual que el comic a Windsor MacCay, con esto se convertiría en pionero de las dos artes.⁹

La vida paralela entre estos dos medios sigue y su historia así lo manifiesta y aunque han vivido años de dura crisis, hoy en día han regresado para consolidarse en el gusto de la sociedad. El cine y el comic, siguen creciendo y más de uno de sus creaciones se han convertido en verdaderas expresiones de vanguardia, en escaparate de nuevas ideas, de nuevas propuestas, sean temáticas, ideológicas, estéticas o artísticas.

2.3.- Algunos de los comics filmados más importantes con actores en la historia de hollywood.

Para que el comic fuera llevado a la pantalla, fue necesario dejar de lado tres escollos infranqueables, hasta ese momento:

- 1.- Obtener el parecido físico de los personajes; no olvidemos que hasta ese momento los diversos dibujos o personajes de la viñetas, eran creados con similares características de la caricatura y que el comic realista no llegaría sino hasta 1929, con el *Tarzan* de Harold Foster y el género de aventuras.
- 2.- Otorgar movimiento a los personajes, ya que siempre habían permanecido inmóviles.
- 3.- Recrear las voces y los ruidos, que pese a ser representados en onomatopeyas y diálogos, estaban ausentes en los comics.

Los problemas técnicos que representaba dar sonido a los personajes se vio envuelto en varias e interesantes innovaciones: desde crear dentro de la escenas *ballons* con los diálogos, hasta el convencionalismo de poner intertítulos entre escena y escena. Las diversas adaptaciones de comics filmados, se dieron de manera temprana por no decir de manera simultánea a su nacimiento; sin embargo podemos decir que la primera adaptación de un personaje de comic al cine se dio en 1900, cuando la *American Vitagraph*, compañía creada por James Stuart Blackton y Albert E. Smith, llevaron a la pantalla las aventuras del vagabundo *Happy Hooligan*, de quien podría decirse fue el precursor del personaje de Charles Chaplin.

Hooligan era dibujado por Frederic Opper y aparecía en diversos diarios de la Unión Americana. De un humor sencillo y sin complicaciones, el personaje gozaba de gran popularidad, por lo que el éxito de las cintas fue inmediato, además de que dichos filmes —de un minuto de duración—, solo repetían los *gags* cómicos, similares a los realizados en toda la etapa de cine mudo. El protagonista de todas estas historias era el mismo actor: James Stuart Blackton. Quién ya había interpretado a un personaje similar en 1898 en la cinta *BURGLAR ON THE ROOF*, aunque en esta cinta hubiera sido un actor anónimo.

Las cintas que interpretó Blackton fueron 12 y se recopilaron en un solo título *ADVENTURES OF HAPPY HOOLIGAN*. El personaje de Opper apareció en otras 20 cintas de dos minutos realizadas por *la Edison* en 1901 y la *American Vitagraph* en 1903. En todos estos filmes, se manejaron las carencias del vagabundo, para de ahí partir a sus aventuras, ladinas y siempre con humor.

Esta primera adaptación del comic al cine, marcaba lo que sería una constante en los años venideros, aunque estas tendrían ciertas variaciones. En un principio, se optó por adaptar solamente personajes cómicos, entre ellos las del genero **Kid Strip**; dentro de éstos sobresalió el comic *The Katzenjammer Kids* (El capitán y las cebollitas), en 1903 sería llevado a la pantalla por la Biograph con dos títulos **KATZENJAMMER KIDS MAM** y **KATZENJAMMER KIDS A LOVE AFFAIR** y en 1912 por la *Selig Productions* en su última versión con actores en *THE KATZENJAMMER KIDS*.

Otro comic importante dentro de las adaptaciones con actores en el cine fue la tira que Richard Felton Outcauld creó para *The New York Herald*: *Buster Brown and*

Tige. La historia relatada las travesuras de un niño y su perro, que, a su vez, ridiculizaban la vida de la alta sociedad victoriana. Edison lo vio como un buen material y, en 1903 la llevó a la pantalla en varios cortos de dos minutos de duración.

Algunos de los títulos de esas cintas son: **BUSTER BROWN AND TIGE PUT A BALLON**, **BUSTER BROWN AND THE DUDE**, etc. De estos filmes se conoce relativamente poco, sin embargo, en algunos fragmentos de las mismas se ha podido observar que se conformaban solamente con repetir los *gags* utilizados por los cómicos de la época; pese a ello la *Century Comedies*, realizó más de cuarenta rollos entre 1925 y 1929. Cabe señalar, que el personaje de Outcauld se siguió personificando tal y como él lo había concebido: con su atuendo de fin del siglo XIX.

Otra de las historietas que se llevaron a la pantalla de manera inmediata, fue la celebre *Bringing up Father* (Educando a papá), nacida de la pluma de MacManus en 1912. La serie relatada las peripecias de la vida matrimonial y más, ya que la familia se veía envuelta en continuos bochornos, por la barbarie del jefe de la casa, ya que pese a ser millonarios, él se seguía comportando como un simple obrero, era por llamarlo "Un nuevo rico". MacManus no solo logró perfeccionar el género del **Family Strip**, también logró imponer un estilo de dibujo, muy similar al de la caricatura y que, sin embargo cautivó a más de uno en Europa. A este estilo se le llamó "línea clara".

El éxito de *Bringing up Father*, hizo que la *Metro - Goldwyn - Mayer*, realizaría un largometraje en 1929; este fue dirigido por Jack Conway. Actuaron en la misma, Farrel MacDonald como Jiggs (Pancho) y Polly Moran como Maggie (Ramona).

II

Al finalizar la I Guerra Mundial, la narrativa gráfica, comienza a experimentar cambios. Los "alegres veinte", transformaban no solo a la sociedad americana, sino que también modificaban a las historietas. Con un género ya consolidado como sería el **Kid Strip**, aparecerían otros que acapararían las hojas de los diarios y las expectativas de la sociedad norteamericana, el **Girl Strip** y su secuela el **Family Strip**.

El primero de ellos, creció ante la nueva posición de la mujer en la sociedad americana, ya que el trabajar en lugar de "sus hombres", les abrió los ojos y, poco a poco comenzaron a ocupar un lugar más importante entre la población

económicamente activa. Con esta perspectiva social, comenzaron a aparecer diversas tiras cómicas y con ellas sus adaptaciones al cine; pueden verse cintas como **ELLA CINDERS** (1928) y **SHOW GIRL** (1930), ambas dirigidas por Mervyn LeRoy y producidas por la *First National*.

Este auge propició que una de las historias más importantes de los comics de este género; *Tillie The Toiler* del dibujante Russ Websater, —la historia narraba las peripecias de una joven flapper—, cautivara a los ejecutivos de la *MGM* y que fuera llevado a la pantalla en 1927, bajo la dirección de Jack Conway actuando en el papel principal la nada célebre Marion Davis.

Sin embargo, el mejor representante de ambos géneros, fue: *Blondie* (Lorenzo y Pepita), creación de Chic Young. *Blondie*, en su inicio, era un comic del género **Girl Strip**, en él se relataban las vivencias de una joven trabajadora(*Blondie Booda Doop*) emergida de la nueva sociedad de los veinte, pero que, poco a poco, se va involucrando con el joven millonario Daywood, que ve evaporarse de sus manos su fortuna al ser desheredado por casarse con la bella *Blondie*. Con este súbito cambio Daywood se ve obligado a trabajar y con ello, a sufrir la vida de cualquier trabajador. Es en ese momento, que la tira se cambia de género y da un paso al **Family Strip** y, tal vez, sin quererlo se fortalece a ella misma y al género.

Blondie marca las pautas para futuras tiras cómicas y se convierte en la historieta más leída del mundo. La *Columbia* no desaprovecha la oportunidad y la lleva a la pantalla en más de 25 films. El primero de ellos se filmó en 1938, fue dirigido por Frank R. Stranger y contó con la actuación de Perry Singlenton y Arthur Lake en los papeles protagónicos.

El tránsito del cine mudo al hablado no paralizó las relaciones entre el cine y el comic; por el contrario, se conseguía el mayor logro de adaptación de un comic al cine, hasta ese momento. En 1931, la cinta basada en el comic *Skippy*, consigue ganar un premio **OSCAR**, de la Academia y Ciencias Cineatográficas, por la dirección de Norman Taurog. Además, se llevan a la pantalla dos importantes tiras, la primera versión de **LITTLE ORPHAN ANNIE**, de Harold Gray, producida por David O. Selznick y la *RKO* en 1932 y, el director Jimmy Durante impresionó con una cinta sobre **JOE PALOOKA** en 1933.¹⁰

III

Lo que durante la década de los treinta y cuarenta caracterizó a las adaptaciones de comics al cine, fue -sin duda- los filmes de episodios o seriales. La fórmula del serial era de gran éxito en las novelas de aventuras o *Pulps*, y la misma fue retratada fielmente por las compañías productoras de cine, además de que aparecían los relatos de aventura.

A partir de 1929, las pequeñas productoras como la *Columbia*, *Universal* y la *Republic*, iniciaban el rodaje de seriales, que terminarían con la aparición de la televisión a mediados de la década de los cincuenta. Por lo general, esos filmes se conformaban de doce a quince capítulos, de veinte minutos de duración y se pasaban cada semana, antes de la película principal.

La característica principal de estos films era que relataban aventuras y, fue por ello, que los comics se convirtieron en el "proveedor oficial" de los argumentos; así personajes como *Dick Tracy*, *Secret Agent X-9*, *Flash Gordon*, *Buck Rogers* y, ya en la década de los cuarenta, *Batman*, *Captain America*, *Superman*, *Captain Marvel*, etc., vivieron diversas aventuras en la pantalla grande, y aunque muchas de sus historias tenían características infantiles y una muy baja producción, lo importante era que se mantenía la relación entre estos dos fenómenos artísticos. Con ello las distancias narrativas y estéticas se lograban acortar aún más.

De estos personajes, fue **DICK TRACY** el que más se llevó a la pantalla con cuatro seriales entre 1937 y 1941(aunque se filmaron después varios largometrajes); le siguió **FLASH GORDON** con tres filmes y con dos **SECRET AGENT X-9**, otras seriales que se realizaron de éxito y que sin ser historietas de nacimiento, si eran adaptaciones del radio al comic, fueron **GREEN HORNET** (El avispón verde) y **LONGE RAIDER** (El llanero solitario) con dos cada uno.

Mediante la fórmula de periodicidad simultanea, para la exhibición y promoción, se difundieron, de manera equiparable, los relatos y aventuras en los diarios, **Comics Books** y seriales, por lo que el éxito de los personajes era casi seguro. La importancia del serial cinematográfico, en realidad, fue que dió origen a que, en un futuro se realizaran películas de serie B, con los personajes de las historietas, situación que se mantendría durante las décadas de los cincuenta y sesenta, hasta que desapareció casi,

por completo, de la pantalla.

El cine dejaba de lado al comic con la consolidación de la televisión (situación que permanecería en décadas subsecuentes); el comic por su parte, trataría de sobrevivir con múltiples versiones para televisión, pero en la modalidad de cartones animados. Sin embargo, es en ese período que se logran transformar los estilos narrativos y estéticos, en gran medida por la aparición de la censura, que propició la aparición y auge del comic para adultos y de terror con la célebre **E.C. Comics**, de la **MAD Magazine** (1953) y para la década de los sesenta y setenta con la aparición de la Contracultura, vivida en plenitud en los Estados Unidos, los comics tuvieron a su representante con el **Comic Underground**, el cual nacería bajo la tutela de Robert Crumb y su famosa tira *Fritz the Cat* (1965).

Con estas propuestas se revolucionaría el mundo del comic, aunque este "boom", solo se diera por unos cuantos años. Sin embargo estos esquemas (el de comics para adultos, underground y de terror) servirían de ejemplos y modelos para los realizadores de historietas de la industria y, varias de sus innovaciones serían retomados por la revista *Heavy Metal* (1973), con sus propuesta futuristas y eróticas se anticipaban a los mundos futuristas de los comics de finales del siglo XX. Otro eslabón importante dentro de este repunte fue sin duda la entonces joven editorial **Marvel Comics**, quien con sus propuestas y mundos de héroes paralelos a los ya tradicionales de la **DC comics**, buscaría darle fuerza y vigencia al comic. *Heavy Metal* y *Marvel*, fueron quienes saldrían al rescate del comic y formarían un frente en los momentos de crisis, hasta conseguir que el comic lograra llegar a los niveles que le conocemos hoy en día. 11

Notas.

1.- Sin lugar a dudas, una de las etapas más importantes dentro de la historia de la humanidad, son las postrimerías del siglo XIX o era Victoriana. En ese periodo, se gestan los primeros factores para que los Estados Unidos se conviertan en la primera potencia del mundo: supera sus guerras internas; consigue la paz con los indios pieles rojas; logra expandir su territorio, comunica a toda la nación, tanto en red ferroviaria como a distancia (telégrafo, teléfono, periodismo, etc.). Asimismo, consolida a la ciudad del puerto de Nueva York, como la capital del mundo, compra todo lo comprable (inventos, personas y territorio) y perfecciona su sistema político.

Estados Unidos se convierte, de la noche a la mañana en el "único lugar real, para triunfar". Es la verdadera tierra de la oportunidad, por lo que todo, absolutamente todo lo nuevo, lo innovador, vendrá a América; sin importar quien lo invente primero, los americanos lo recogen, lo perfeccionan y aunque el tiempo le ha dado su lugar a cada quien, por mucho tiempo, ellos se quedaron con la paternidad de muchos inventos—Ejemplos de esto hay muchos, siendo el más destacado el del cinematógrafo, inventado por los hermanos Lumière y que por muchos años, en todos los libros de educación básica se trató de imponer como su padre a Edison.

Breve historia de los Estados Unidos. Embajada de los Estados Unidos en México. USA. 1990. Introducción. pp.3-15.

2.- De 1815 a 1835, el periodismo norteamericano se sumerge en una profunda crisis, en donde se había perdido principalmente la influencia vivida en la etapa de independencia con los diarios autónomos dirigidos por los hermanos Franklin, y aunque se sabía del gran potencial que podían tener estos, los pobres tirajes y la estandarización de los formatos —cuatro páginas y a lo mucho dos mil ejemplares— no auguraban un gran futuro. Sin embargo el gran auge industrial que se vivió al finalizar la guerra civil motivó, grandes y fructíferos cambios, el primer intento fue el del diario The Sun, de Massachusetts y cuyo impresor era Benjamin H. Day. Empezó cobrando un centavo por ejemplar, y fue el que introdujo el voceador a los Estados Unidos, novedad que ya se empleaba en Inglaterra con su eslogan "llevar todas las noticias de día, a un mejor precio". El diario se conformaba de varias secciones; en la primera página se publicaba

un bosquejo humorístico y un artículo festivo. En la segunda página aparecían noticias de suicidios, incendios y robos, es decir se fundamentaba en el sensacionalismo y en las últimas páginas del diario se concentraban en publicar anuncios. En el diario The Sun se suprimía al escritor, y solo se le utilizaba para inventar historias.

Sin embargo el padre del periodismo moderno fue un inmigrante escocés de nombre, James Gordon Bennet, fundador del diario New York Herald, en 1835. Como su antecesor Day, James Gordon ofrecía al público noticias locales y de nota roja, pero logró introducir una gran sección de política y notas internacionales. Bennet sabía de la importancia y poder del periódico, consideraba que era la época para este medio, y en verdad no se equivocaba, el gran número de ejemplares que tenía y su impacto en la vida política nacional así lo manifestaba. En 1860 el New York Herald, tiraba más de 70,000 ejemplares. El éxito de Bennet desencadenó la llegada de varios competidores: The Tribune, The New York Post y dos de los más importantes: The New York World de Joseph Pulitzer en 1883 y The New York Journal del célebre William Randolph Hearst.

El primero de ellos, se formó con la fusión de los diversos estilos de periodismo, es decir el de carácter amarillista y el de análisis. Joseph Pulitzer, era muy estricto en sus normas de trabajo, buscaba ante todo la verdad y lograba imponer una fuerte ética en todos sus colaboradores, Pulitzer decía: "el diario tiene que ser escrupulosamente exacto, tiene que evitar que todo sea ambiguo o tendencioso, por sobre todo un diario tiene que publicar noticias, reflejar la realidad", basaba su conducta en la fortaleza de la democracia. El World tuvo un sorprendente éxito, en una año vendía 100,000, ejemplares diarios y los domingos se incrementaba la suma a 250,000, en 1892 llegó a vender 374,000 ejemplares diarios.

Al contrario de la filosofía de Pulitzer, apareció en escena el millonario William Randolph Hearst quien compro el New York Journal, y se llevó a todo el equipo de Pulitzer, pagándoles fabulosos sueldos e incluso contó con la colaboración del gran escritor Mark Twain. La poca ética de Hearst, lo llevó a propiciar la guerra contra Cuba. Con esto se demostraba el poder de la prensa amarillista, en la que incluso publicaba primero en Estados Unidos la noticia de una batalla en Cuba, antes de que esta se llevara a cabo.

La prensa norteamericana había conquistado el mercado de masas, y a la par

conseguía manipular, crear intereses, ambiciones, temores, eran un verdadero medio de control y de penetración.

Don. D. Seitz. The James Gordon Bennet, Father and Son. Bobbs Merrill Company, Nueva York. 1929.

Francisco Bermeloso. Origen del periodismo. Rialp. Madrid, 1962.

3.- La colonización fue estimulada por la *Honestead Act* de 1862, ley en la que el gobierno cedía en forma gratuita, granjas de 64 hectáreas a los ciudadanos dispuestos a ocuparlas y mejorarlas. Ya para 1880, el gobierno había entregado cerca de 22, 400, 000 hectáreas; para 1890, la antigua frontera con los indios ya había desaparecido y estos se encontraban en su mayoría en reservaciones, por lo que las posibilidades de desarrollo estaban asentadas. Esto propició que en las grandes ciudades del este, se comenzara a padecer de mano de obra, fue por esto que se permitió y se promovió la migración en Europa hacia estos lugares (caso contrario fue el que se dio en el Oeste en donde se fomentó la inmigración ilegal de chinos y mexicanos para realizar trabajos forzados, principalmente en el ferrocarril y la agricultura). Lo anterior aunado a la difícil situación de varios países de Europa, hizo que verdaderas marabúntas humanas viajaran a América en busca de una oportunidad, siendo su primer objetivo *Staten Island* en el estado de Nueva York, en donde según registros se regresaron solamente a sus países de origen a menos del 5% de los inmigrantes.

Barck, Oscar Theodore. Since 1900; A History of the United States in Our Times. Basic Books. Estados Unidos, 1973. Cap. II. pp.35-39

4.- Desde el inicio de la prensa, se comenzaron a escribir libros que contenían literatura fantástica y popular; de gran aceptación en todos los países de Europa, consiguió a su mejor público en los Estados Unidos, ya que era más económico, publicar las novelas en entregas en los diarios de circulación masiva. Con esto se obtenía una mayor penetración y aceptación.

El primer gran semanario que publicaba relatos populares era el **Ledger**, de Nueva York, cuyo propietario, Robert Bonner, llegó a tener ingresos anuales por más de un cuarto de millón de dólares. Bonner descubría una nueva fórmula: **Novelas populares + publicidad= a más dinero y más número de ejemplares**, llegando a tener

en circulación al año más de 400, 000 ejemplares.

El éxito contagió a otros inversionistas aventureros, por lo que poco antes del estallido de la Guerra Civil, dos jóvenes inversionistas de apellidos Street y Smith, compraron un periódico para competir con el de Bonner, The New York Weekly. Y si bien el tiraje de este diario nunca fue equiparable al del Lodger, en muy poco tiempo el Weekly se convirtió en los cimientos del gran negocio por entregas que elaboraron Street y Smith.

Sin embargo, el primer triunfo de resonancia en el terreno de la publicación de novelas populares lo realizaría otra firma, *Beadle and Adams*, quienes habían trabajado para la Irwin P. Beadle. Ellos comenzaron a publicar folletos que se vendían a 10 centavos y manuales con canciones, chistes y recetas de cocina. En 1860, se publicó la primera de las novelas con el sello Beadle's Dime Novels, que se tituló Malaeska: la esposa india del cazador blanco, de Anna Sophia Winterbotham. La gran acogida por parte de los lectores, propició que se fomentara este tipo de publicaciones y, de entre ellas, las del salvaje oeste ocuparon un lugar especial. A todas ellas se les conocía con el nombre popular de **PULPS**, por lo barato de su papel.

Muchos de los relatos aparecieron primero en capítulos separados en aquellos semanarios para luego ser reimpresos en forma de novela y en ambos casos lo usual era que se piratease el material. Muchas veces obras breves se inflaban hasta convertirlas en “novelas”, sin cambios de importancia.

La historia o mejor dicho el estilo para relatar las aventuras de los protagonistas, eran de cuestionable calidad, utilizando en su mayoría un lenguaje vulgar, corriente y popular. El tono general de esas novelitas era el de simples y románticos cuentos, en un inicio para relatar la aventuras de los héroes del oeste y con ello crear leyendas, más allá de la realidad misma. Así, personajes de la historia, se transformaron en leyendas vivientes. Buffalo Bill, Billy the Kid, Pat Garret o Jerónimo, eran artífices de verdaderas proezas, que les dieron gran fama y popularidad. Todo esto ayudó, en gran medida, a crear y consolidar las leyendas del viejo oeste.

Las revistas por entregas empezaron a sufrir modificaciones y para 1895, ya comenzaban a dominar las revistas sensacionalistas de baja calidad, además de soportar los embates de los *Nickelodeons*, pero su golpe casi definitivo fue, sin duda, la aparición de las películas cinematográficas y años después de los *Comics-Books*; las revistas

sensacionalistas mantuvieron cierta vitalidad hasta la escasez de papel por la Segunda Guerra Mundial. Tiempo después cambiarían sus contenidos y se adaptarían a su más cercano rival el *Comic book*, creando y fomentando la novela de ciencia ficción.

Leer:

-Merle Curti. Dime Novels and the American Tradition.

The Yale review. june of 1937.

- Don Russell. The Lives and Legends of Buffalo Bill.

University of Oklahoma Press,1960.

- Kent Steckmesse. The Western Hero in History and Leyends.

University of Oklahoma Press, 1965.

5.- Se pueden considerar pioneros en este ramo los catálogos de la *Sears Co.* que en su afán de vender por correo realizaban verdaderas obras de arte en sus folletos.

Maurice Horn. The World Encyclopedia of Comics.Publisher of Bard, Camelot and Duscus Books. pp.2

6.- El suplemento de color llegó a los diarios de los americanos, de manera inevitable. La competencia por capturar lectores y la reciente necesidad de vender productos por correspondencia, llevó a crear un compendio para los diarios, en una extraña fusión entre los bellos catálogos de la *Sears C.o.* realizados desde 1880, y las revistas para damas. Así en cada uno de los suplementos se incluían artículos de temas diversos, reproducciones de obras de arte, fotografías, anuncios de productos, y la buscada sección de entretenimiento.

Maurice Horn. The World Encyclopedia of Comics.Publisher of Bard, Camelot and Duscus Books. pp.2

7.- La invención del cinematógrafo estaba en el aire desde hacía ya cerca de cincuenta años, cuando los hermanos Lumière acertaron no sólo a idear un aparato capaz de efectuar tomas y de proyectar su positivo, sino también a explotar aquella invención organizando proyecciones públicas. El destino para ellos jugó así: para 1828 Joseph Plateau había inventado el Fenaquistocópio.

Emile Reynaud ya hacía moverse a unos personajes dibujados en su Praxinoscopio, pero el más avanzado de todos ellos era el que perfeccionaba Edison y su equipo de inventores, quienes con su kinestocopio ya había logrado grandes avances de éste se derivó el Vitascope y, pese a que él es quien logra inventar el formato de 35 mm, la historia le asignó el honor a los hermanos Lumière, quienes ganaron la carrera al conseguir arrastrar la película con un aparato derivado de las máquinas de coser, que era el principal problema para proyectar filmes.

Edison peleó por muchos años la paternidad del cine, nunca le fue reconocida y solo se le considera como parte importante del perfeccionamiento que vivió el cinematógrafo en los años subsecuentes.

Historia del cine. Vol. I. Edit. Sarpe. Barcelona, España. 1990. pp 34-38

8.- Cuando llega el sonido al cine de manera comercial en 1927 con la cinta *The Jazz Singer*, el cine se cimbró desde sus cimientos y no fue hasta tres años después que los estudios importantes hicieron una constante la producción de cintas con sonido. Esto se debía, en gran medida, a que el lenguaje cinematográfico se transformaba por completo y sobre todo a nivel técnico era imposible filmar una película completa.

Fue por ello que en esos tres años de adaptación, se realizaron cintas de muy baja calidad, e incluso se suprimió de ellas a las estrellas, se optaba por buscar “a buenas voces”, que a actores, pese a ello, poco a poco y, pese a tener grandes detractores (Chaplin, Eisenstein, entre otros), en 1929 la FOX—que buscaba ganarle a la WARNER— comenzó a rodar la “primera película hablada en su totalidad” y en exteriores *In Old Arizona*, de Raoul Walsh y Warner Baxter. Después de esta cinta los estudios apostaban al sonido por lo que pronto el cine mudo pasaría a ser un recuerdo.

Gubern. Román. Historia del cine. Vol. I. Edit. Sarpe. Barcelona, España. 1990. pp.23-35

9.- Windsor MacCay pasaría a la historia como el padre de la animación para el cine en América, ya que el francés Émile Cohl le precedió en Europa. De gran talento había creado ya algunas de las más importantes historias para los comics, destacando sobre manera *Little Nemo in Slumberland*, y fue, precisamente, a este personaje al que lleva por vez primera a la pantalla en 1909, para después realizar **THE STORI OF A**

MOSQUITO y la más célebre **GERTIE, THE TRAINED DINOSAURE**, en 1914.

Maurice Horn. The World Encyclopedia of Comics. Publisher of Bard, Camelot and Duscus Books. Estados Unidos 1977. pp.508,509.

10.- El género del **Family Strip**, que ya había quedado moldeado a la perfección por la tira *Bringing up Father*, tuvo su culminación con *Blondie*. Fue el dibujante Chic Young el autor de esta tira, que llegaría a conquistar el honor de ser la de más amplia difusión mundial, demostrando, con ello, que las más arcaicas andanzas hogareñas pueden irradiar más atractivos que las aventuras exóticas en las selvas o en el espacio intergaláctico.

Iniciada su publicación en el New York American Journal, del 15 de septiembre de 1930, fue, en un principio una serie del género del **Girl Strip**, protagonizada por la joven Blondie Boopadoop (Pepita), muchacha rubia (de ahí el nombre de la tira), que encajaba perfectamente en el estereotipo anglosajón: muchacha emancipada, independiente, trabajadora y elegante. Tenía un novio de nombre Dagwood Bumsted (bautizado por capricho en español como Lorenzo Parachoques). Pero el padre del chico quiere impedir el noviazgo; finalmente y a pesar del padre del novio y de múltiples obstáculos (huelgas de hambre enfrentamiento con los padres de Dagwood, que terminan en el desconocimiento de este hacia su hijo y, por consecuencia el dejarlo sin herencia), logran contraer matrimonio en febrero de 1933.

Con el matrimonio la tira tomaría otros rumbos, dejaba a un lado el idílico amor y la lucha por estar juntos y ahora relataría las correrías de un matrimonio, no muy feliz; además de recalcar un gran cambio por parte de Blondie. Dejaba de ser una mujer comprensiva y se volvía opresora; ahora Dagwood tenía que luchar con su mujer, con sus vecinos y con su tiránico jefe.

Ninguna serie expresaría tan meridianamente, en efecto, la estructura matriarcal de la familia americana. Pueden formularse muchas hipótesis acerca de esta característica que ya hemos mencionado y que hace que los maridos sea presentados con connotaciones de humillante desvirilización. Este rasgo tan persistente pudo resultar funcional para que los maridos se autoconsolasen reconociéndose como víctimas, en unas obras inventadas por dibujantes masculinos, a la vez que satisfacían las fantasías de dominación de las esposas frustradas en sus hogares.

Fuera este rasgo o algún otro, lo cierto es que la tira de *Blondie*, ha sido una serie que ejerció una gran influencia sobre el público femenino, y como ya se dijo, fue en un tiempo la de mayor aceptación a nivel mundial: se publicaba en más de 800 diarios en todo el mundo.

Maurice Horn. The World Encyclopedia of Comics. Publisher of Bard, Camelot and Duscus Books. Estados Unidos 1977. pp.20 y 118,119.

11.- James Whitcomb Riley el hombre que dio origen a *Little Orphan Annie*. fue un escritor menor de principios del siglo XX. Sus poemas, siempre de carácter manipulativo y en pro del imperialismo, fueron desechados y enterrados por casi todos los investigadores de la literatura americana; sin embargo que de uno de esos versos saliera la inspiración para crear el comic de *Little Orphan Annie*., fue más que suficiente para que se le recuerde y no quede su nombre ignorado. Muere en Nueva York, olvidado por su obra, convertido en un profesor de preparatoria.

Maurice Horn. The World Encyclopedia of Comics. Publisher of Bard, Camelot and Duscus Books. Estados Unidos 1977. pp.459.

12.-La compañía **MARVEL COMICS**, se convirtió en el principal rival de la poderosa **DC COMICS**. Aparecida a principio de la década de los treinta, como una editorial menor, logra consolidarse con la aparición en masa de los **Comics Books**. Además de que introduce en sus historias a diversos héroes. Destacan en esa etapa *The Submariner* y *The Captain America*. Su principal aportación al mundo de los comics, fue que logró la ruptura de los esquemas tradicionales en la edición de sus historias. Logró fusionar los intentos del movimiento *underground* y del comic para adultos en las historias tradicionales con su personaje más importante *Spider Man*, con otra mentalidad, más acorde con la década de los sesenta.

Los aportes temáticos de *Spider Man* en primera instancia y después de las demás historias de la **Marvel**, revolucionaron por completo a la industria y le dieron un poco de respeto a la historietta.

Les Daniels. Lee, Stan. Five Fabulous Decades os the Worlds Greatest Comics. **MARVEL**. Hary N. Abrams, Inc. Publishers. USA. 1991. pp.5-8.

Los dibujos animados, las películas cinematográficas y las historietas nacieron simultáneamente; si bien cada una de ellas parecía como independiente de las demás, encarnaban en tres formas relacionadas la tendencia única, tan arraigada en todo el siglo XIX.....

Pierre Couperie

III. EL RETORNO DEL CÓMIC A LA PANTALLA GRANDE.

3.1.- La superproducción de la cinta Superman y lo que motivó su regreso al cine.

I

Para finalizar la década de los setenta, la historieta se encontraba en una grave crisis. La originalidad y belleza de las tiras eran cosa del pasado. Los suplementos de los diarios se encontraban repletos de viejas viñetas; el movimiento *underground*, que había promovido grandes innovaciones, se había evaporado por completo. En esos momentos, el comic era considerado, más que nunca, una manifestación cultural de menor grado, y esto se incrementaba, ya que los creadores de comics, bajo la presión de los *Syndicates*, presentaban historias con matices puramente infantiles y, en el caso de los héroes, éstos perdían su origen, por lo que se volvían caricaturas de ellos mismos.

Personajes como *Batman* o *Superman*, —por mencionar a los más importantes— contaban con más éxito en los dibujos animados para televisión, que en las historietas; revistas como *MAD Magazine* que, en su momento fue considerada lectura de vanguardia, dejaba su irreverente propuesta y se sostenía con las parodias de filmes, pero ya sin la fuerza de antaño y con versiones totalmente infantilizadas.

En ese momento, los kioscos de periódicos y revistas se veían inundados por diversas historietas que contenían en sus páginas adaptaciones de los personajes que aparecían en la televisión; productoras como *Hanna Barbera*, *Warner Brothers* o *Walt Disney*, lograban promover y explotar a sus personajes con este medio, por lo que aparecieron cientos de comics nuevos; sin embargo y de manera paradójica, esto no lograba beneficiar a la industria, las historietas eran de mediocre producción y nunca llegaban a igualar a sus versiones para televisión; eran solo un relleno, un medio totalmente comercial.¹

Esta etapa fue un período de incertidumbre, ya que no existían revistas de calidad, exceptuando por momentos las realizadas por la prestigiosa Marvel Comics, que trataba de rescatar el arte y calidad de las historietas. Pero sus intentos se ahogaban y eran continuamente limitados o censurados. Sin lugar a dudas, era una tremenda crisis para el comic producido en los Estados Unidos y esta situación se reflejaba en las adaptaciones cinematográficas. En efecto, Hollywood las olvidó por completo.

Barbarella (1968), fue un intento aislado, fallido y mediocre; tendrían que pasar 10 años para que se intentara retomar alguna historieta para ser llevada a la pantalla grande.

II

Para que el comic pudiera de nueva cuenta ser filmado, el proyecto se vio sometido a un amplio análisis, por diversas compañías productoras en Hollywood.³

La posible cinta fue estudiada en todos sus aspectos: artísticos, estéticos y sobre todo comerciales. El personaje idóneo para esta empresa era, sin lugar a dudas, el héroe que mayor impacto había tenido a nivel mundial, se elegía a la creación de Jerry Siegel y Joe Shuster....¡**SUPERMAN!**

El regreso del mítico personaje se efectuaba en 1978, en una superproducción dirigida por Richard Lester, actuando el entonces desconocido Christopher Reeve como Superman; Margot Kidder como la indiscreta Lois Lane y el gran actor Gene Hackman como su archienemigo Lex Luthor. La cinta se rodeó por todos lados de elementos para garantizar su éxito, e incluso se contó con la actuación de la super-estrella— aunque su interpretación durara solamente unos cuantos minutos— Marlon Brando, en el papel de Jor-El, padre carnal de Superman en el planeta Kriptón.

El film causó un verdadero revuelo en el medio del cine y del comic; su éxito comercial fue contundente, destacando además algunas de sus secuencias en donde se realizaban interesantes aportaciones técnicas y estéticas. El habitante de kripton era llevado al cine en una extraña mezcla del comic original (muy de los treinta), —la historia básica se respetaba—, y la llamada posmodernidad de finales de los setenta.

La cinta relataba la misma anécdota que se presentó en los primeros números del *Action Comics*; sin embargo la actualización estética en algunas escenas fue destacado e incluso se pudo gozar de algunos esbozos de “algo” que apenas comenzaba a generalizarse, en específico: la nave con la que escapa el pequeño Karl-El, del agonizante Kriptón, y de manera notable la misteriosa fortaleza de hielo, que servía de guarida y lugar de reflexión para Superman,; dicha fortaleza se encontraba ubicada en el Polo Norte. Estos ejemplos eran síntoma de un nuevo estilo artístico y estético que ya se había manejado en revistas como *Heavy Metal* y vislumbrado, de alguna manera, en películas como *STARS WARS* (George Lucas, 1977), pero fue en Superman que se fortaleció esta vertiente o moda,—aunque esto se generalizaría tiempo después en

otras producciones de Hollywood —, pero no en las futuras adaptaciones del comic de *Superman*, con excepción de la cinta *SUPERMAN II* (1983).⁴

El éxito de la cinta contribuyó a que se realizaran en forma desmedida adaptaciones de historietas. La *Twenty Century Fox* decide lanzar al mercado una película que había mantenido enlatada por espacio de un año, bajo el nombre de **SPIDER MAN**, sin embargo el héroe de la **Marvel** —creación de Stan Lee y Steve Ditko— no causó el impacto deseado y aunque la cinta tuvo cuatro secuelas, las mismas acabaron siendo botín para la televisión y el video.

La pobreza estética, temática y de efectos especiales la alejaban del comic de la **Marvel**; pese a que en ese momento *Spider Man* era la historia de mayor calidad estética, artística y temática, del mercado. El cine no conseguía repetir la fórmula de éxito de **SUPERMAN**, por lo que la adaptación fue un fracaso, ya en el siglo XXI se vería lo imposible, una araña en una superproducción, con la cinta de Sam Raimi.

Los intentos se repetían; para 1980, Hollywood dirige su mirada a dos viejas tiras de gran éxito en los diarios, *Popeye* y *Flash Gordon*; ambas producciones contaron con un gran presupuesto y grandes directores, pero las dos resultaron ser intentos fallidos, aunque su fracaso fue por causas diferentes.

3.2.- Los fracasos de Popeye y Flash Gordon.

La cinta **POPEYE**, fue una producción de la *Paramount* y fue dirigida por el gran director Robert Altman. El film buscaba retratar fielmente la historia de E. C. Segar, pero esto solo lo conseguía parcialmente, ya que aunque logra reflejar con éxito la personalidad de los personajes, además de representar de una manera peculiar el mundo que rodea a *Popeye*, (esto último sobrepasaba a la tira misma, por lo tanto no se asemejaba a ninguna de las versiones realizadas para cartones de cine, televisión o historietas); el más grave problema fue el retratar de manera fiel las feroces batallas del rudo mariner, —esencia misma del comic—, es por esto que la historia divagó, y se vió en la necesidad de reforzarlo con múltiples canciones, para terminar siendo un musical de mediana categoría, de la cinta *Popoye*, solo se destacan dos cosas: 1.- La personificación que realizó de Popeye el actor Robin Williams, de manera estupenda y, que por mucho tiempo le fue muy difícil que la crítica lo separase de ella y 2.- El mundo

caricaturesco, solo repetible años después en el *Dick Tracy* de Warren Beatty o en etapas más recientes, en el film **TOYS (1992)**(juguetes) de Barry Levison, en donde todo es más similar a una villa del parque de diversiones de Disneylandia, que a la realidad. En *Popeye*, la arquitectura de ese mundo de sueño, se fusiona entre lo deconstructivista y lo posmoderno,

Por otro lado, la tira de **FLASH GORDON**, regresaba a la pantalla del cine después de su serial en el año de 1938 y trataban de hacerlo por la puerta grande. La cinta era producida por Dino de Laurentis y era dirigida por Mike Hodesgem, contando con un reparto de gran calidad: Sam Jones como Flash Gordon; Melody Anderson como Dale Arden, Max Von Sydow como el emperador Ming y Thymothy Dalton como el príncipe Barin, además de contar con la banda sonora de uno de los grupos de rock más importantes en ese momento: Queen.

No obstante, nada de esto la salvaría del fracaso, pese a que se realizó un valioso intento por ver reflejado en la pantalla la belleza estética y artística del comic, en donde se buscó retratar el mundo surrealista y barroco —futurista que creó Alex Raymond en 1934—, todo ello nunca fue entendido, de manera irónica eso fue lo que condenaría al fracaso, ya que si bien se conseguía un resultado de gran calidad visual, la propuesta se alejaba de los conceptos visuales que comenzaban a ser manejados en los videojuegos, revistas y la televisión. Las naves espaciales, muy de la década de los treinta —que en su momento fueron catalogadas como futuristas e innovadoras— se veían completamente ridículas y obsoletas, el público se había acostumbrado a los conceptos posmodernistas y de mayor realidad que se veían en las cintas *Stars Wars* o *Galáctica*.

Los pequeños no entendían ese “futuro arcaico” y a los viejos adoradores del comic de *Flash Gordon*, tampoco les simpatizó ver rodeado a su héroe infantil de música demasiado moderna; sin lugar a dudas fue el más grande fracaso de adaptación de comic, y lo que originalmente se proyectó como una serie de filmes, se vio interrumpido —pese a tener ya firmados contratos con varios de los actores y el director—, el fracaso comercial de la cinta, mandó al éxodo permanente al justiciero del espacio, cuestión que ha prevalecido hasta nuestros días.

Hollywood intentó con las cintas **POPEYE** y **FLASH GORDON**, presentar diversas innovaciones, tanto en lo artístico como en lo comercial, sin lugar a dudas era,

una nueva forma de filmar comics, pero su poco éxito taquilla las condenó al fracaso; las tácticas comerciales no fueron lo suficientemente convincentes para que las mismas tuvieran secuelas; no obstante el tiempo les ha dado un lugar importante dentro de los comics filmados; las aportaciones técnicas, estéticas y de efectos especiales de ambos filmes sirvieron de base no solo para las cintas provenientes de las historietas, sino para las futuras producciones de películas de ciencia ficción.

3.3.- El film *Conan: The Barbarian*, otra forma de adaptar el comic al cine.

La cantera que representaba la historieta seguía sin aprovecharse; los productores aunque no quitaban la vista al mundo de los comics, no lograban encontrar la fórmula adecuada para repetir lo hecho por **SUPERMAN** y **SUPERMAN II**. Ante esto se realizó una revisión exhaustiva sobre las diferentes historias que se venían produciendo en la industria del comic, se descubrió que existían aspectos eróticos y sexuales en las revistas para adultos aún no aprovechados, —solamente la fallida *Barbarella* y los intentos de comic filmado en el cine italiano, por cierto de muy precaria calidad, eran los ejemplos que se aferraban al comic y en especial al de adultos—.

Pero fue precisamente por esa vertiente que se buscó de nueva cuenta adaptar las historietas al celuloide. El atrevido productor era de nueva cuenta Dino de Laurentis, quien emprendó la odisea y para ello no escatimó esfuerzos; montaba una verdadera superproducción, y se elegía a un personaje del escritor británico Barry Smith, que se basaba a la vez en una novela corta de Robert E. Howard, de nombre *Conan*. La cinta se tituló *CONAN:THE BARBARIAN*(*Conan el barbaro*), fue dirigida por John Milius, la historia se basaba en un viejo guión, del director norteamericano Oliver Stone, aunque el mismo era modificado.

Milius, buscó reflejar el misticismo con el cual se veía envuelto el personaje en toda la historieta, y de manera magistral lo conseguía, siendo esta parte mística, uno de los mayores atributos del film. Para el papel de Conan se sacrificaba la fama de un actor conocido, y se optaba por un “cuerpo digno de la nueva estética del comic”y del nuevo “culto al cuerpo”de gran auge en la década de los ochenta.

Por ello el “elegido” fue el entonces cinco veces Mr. Universo: Arnold Schwarzneger —posteriormente ganaría dos veces más el título. Hasta llegar a la

increíble marca de obtener por siete veces el título de Mr Universo—, deportista de origen austriaco, —que ya había tenido algunos papeles importantes en diversa series de televisión y cintas de bajo costo—.

La elección no pudo ser mejor, su musculatura impresionante fue a la postre un gran recurso visual, tanto para la historia, como para la escenografía; además realizó una perfecta mancuerna con la atlética y bella Sandhal Bergma, que fue la encargada de imprimirle a la historia el toque de erotismo y sensualidad, aspectos que la historieta y la novela siempre presentaban. Así, entre la belleza física, una abrupta violencia y un toque de magia, hechicería y misticismo, se conseguía crear una impresionante puesta en escena. del mundo creado por Robert E. Howard y Barry Smith, llamado, *herboreano*. Con ello, *Conan* lograba que por fin una historieta repitiera el éxito de *Superman*, aunque las aportaciones de *Conan* no fueron solamente económicas; estéticamente, era una cinta de un valor incalculable.

Los planos generales, el manejo de la cámara en contrapunto en las secuencias de las batallas, le impregnaban un gran realismo, tal vez, De Laurentis, sin saberlo marcaba las tendencias a utilizar en años posteriores, aunque hay que destacar que cada una de la batallas o tomas en plano general, las realizó el director de fotografía, con un técnica más similar a la del cine grandilocuente italiano de la década de los 20 o de las superproducciones en cinemascope de los cincuenta. Hoy, en cintas similares el manejo de los efectos especiales, han abaratado los costos y días de rodaje y los extras se suplen en gran parte con personajes creados por una computadora.

Pronto llegaron las películas con características similares, incluyendo la secuela de Conan; **CONAN THE DESTROYER** (Conan el destructor) en 1984. Dirigida por Richard Fleisher, el cual cometió varios errores, el principal: La desmitificación del gigante bárbaro y, aunque la película fue rodeada de belleza femenina, (actuando Sara Douglas, Olivia D'abo, Grace Jones entre otras), no lograba el impacto deseado, por lo que no recibió buenas críticas y la mediana aceptación por parte del público lo confirmó.

El fracaso de **CONAN THE DESTROYER**, no afectó en nada a los productores que vieron en estos personajes una forma de hacer dinero, un ejemplo, fue la adaptación a la pantalla de una vieja tira que se publicaba en los suplementos dominicales: *Sheena*; la bella amazona, creada para competir con *Tarzán*.

La rubia salvaje, se transportaba al cine; la película era protagonizada por la escultural Tania Roberts —quien durante toda la cinta lleva una minúscula ropa, e incluso realizó un desnudo total en una escena del film (cuando ella se baña en el río),— Para muchos, fue lo único valioso del filme, no tanto por la belleza de Tania Roberts, sino que marcaba una nueva pauta a seguir en futuras cintas—. Nunca antes —desde que surgieron los códigos de censura en la década de los cincuenta—, se habían visto escenas similares en películas aptas para todo el público.

Sin explicarse el cómo, el cine dejaba de lado los viejos cánones de censura y de manera similar lo comenzaban a hacer las historietas (sin incluir los comics para adultos y el underground). **SHENNA** pasó sin pena ni gloria y aunque su aportación en la historia ya estaba dada, acabó siendo un botín para la televisión.

Es muy difícil asegurar si la historieta motivó que se dejara a un lado la censura o si el cine cansado de mutilaciones y controles absurdos, decidiera aventurarse a enfrentarlo; lo que si se puede avistar, es que casi, de manera instantánea comenzó a aparecer en las películas, la belleza femenina con poca mesura, y en especial con cintas basadas en personajes de comics, la mejor de ellas **RED SONJA** (1984),— que se basada en una historieta del mismo autor de Conan —, la adaptación fue de pésima calidad y solamente el atractivo de los actores le otorgó algo de éxito, actuaba en el papel principal la modelo danesa Brigitte Nelson y se contaba de nueva cuenta con la actuación (como imán de taquilla) del MR. Universo: Arnold Schwarzeneger. La fórmula de la belleza y de lo erótico, dejaba a su paso éxito, llegando a niveles insospechados cuando la actriz Carrie Fisher en su papel de la Princesa Lea (hasta entonces demasiado conservadora e inocente) aparecía con un vestuario bastante sugestivo y provocativo, en la tercera cinta de la trilogía de las Galaxias: **RETURN OF THE JEDY** en 1983 de George Lucas.

Si el sexo en las producciones dentro del género eran la respuesta, el horror siempre tan aceptado se convertía en la segunda opción..., hasta ese momento. Como fue señalado en el capítulo anterior, el comic de horror causó un fuerte impacto en la década de los cincuenta y una gran aceptación en los setenta; sin embargo, este tipo de historietas habían comenzado a desaparecer, en gran parte por la pobreza de sus trazos y lo repetitivo de los temas. No obstante estas limitaciones, se realizó una adaptación del personaje **SWAMP THING**(1982), (la cosa del pantano), *Embassy Pictures* fue la

compañía productora; el film fue escrito y dirigido por Wes Craven; la cinta logró mezclar la estética de la historieta con el nuevo género presentado y explotado en las cintas de terror: “*El Splash Gore*”⁵ (lo que hacía que la película se actualizara para el público de los ochenta).

El film recibió una gran acogida por el público en general y en especial por los fanáticos del género *gore*. Tras su éxito, se realizó una segunda parte, pero ahora dirigida por Jim Wynorsky; el título del filme fue **RETURNS OF THE SWAMP THING**(1989), (El regreso del monstruo del pantano). Sin embargo, la poca creatividad del director y la repetición de varias escenas de la primera versión fueron los que condenó a la cinta a quedar en el olvido; fue un fracaso en todos los aspectos y su permanencia en video fue solamente por al gusto de los fanáticos del género.

El comic de terror era una gran cantera para el cine y encontraba su obra de arte en una vieja tira de la **E.C. Comics**, *Tales From the Crypt*,⁶ que en su versión cinematográfica sería llamada **CREEPSHOW** (1986).

La compañía productora conseguía una verdadera garantía para lograr el éxito. El guión lo realizaba el maestro de la novela de terror Stephen King y la dirección la llevaba a cabo el no menos célebre George A. Romero —considerado el mejor director de cine de horror en los últimos 30 años—. La combinación no defraudó, se presentaban en la cinta una serie de relatos (similares a los del comic) hilvanados por la lectura que realizaba un niño a un comic de terror y aunque no todas las historias fueron del mismo nivel, se lograba darle uniformidad a la película, pero lo más destacado de la cinta, fue que se logró rescatar el humor negro de la **E. C. Comics**; además, de que gracias a la excelente dirección y a la gran calidad de los efectos especiales se conseguía retratar lo realizado por los dibujantes de la historieta. El éxito que obtuvo en la taquilla, propició que se realizara, en forma casi inmediata una segunda versión con la misma temática; la cinta llevo por nombre *Creepshow II*, los guiones fueron de Stephen King y George A. Romero, pero la dirección se le encomendó a Michael Gormick, por lo que algunas de las virtudes presentadas en el anterior film desaparecieran.

El éxito de **CREEPSHOW** modificó en gran medida la forma de escribir y dirigir las cintas del género, por lo que creó una verdadera escuela dentro de los creadores de cintas de terror, ya no solo era el terror puro que se realizaba en los sesenta y setenta:

THE ROSE MARY BABE(El de bebe de Rose Mary) 1968. Dir. Roman Polanski, **THE EXORCIST** (El exorcista).1973. Dir. William Friedkin o **HALLOWEEN**. 1978. Dir. John Carpenter. Ahora se buscaba impregnar a las cinta "algún toque de humor"⁷ y con ello jugar un poco más con los sentimientos de los espectadores.

Con las historietas de terror y de adultos, el comic conseguía tener adaptaciones de gran calidad (hablamos de mediados de la década de los ochenta), pero lo más importante es que las cintas ya presentaban un estilo diferente a la de otras producciones. Lo realizado en **CONAN** y **CREEPSHOW**, era de una gran calidad estética y artística, además de que lograban adecuarse a la forma de pensar de la sociedad de los ochenta. Conseguían, por fin que el cine basado en comics fuera respetado; ahora no solo eran productos apoyados por un gran aparato publicitario, eran también producciones de alta calidad y serían fuertemente imitadas en diversas producciones de Hollywood.

3.4.- El estancamiento del género.

Pese a los éxitos ya mencionados, las adaptaciones mediocres siguieron y, para desgracia, éstas fueron más numerosas. La mayoría de los comics,— clásicos o nuevos — se veían empobrecidos en sus versiones para el cine. Todas se rodearon de pésimos recursos técnicos y se convirtieron en productos para la televisión y video. Viejos mitos como el Capitan América, fueron llevados a la pantalla en dos ocasiones, en 1979 por Ivan Nagy y en 1990 por Albert Pyum, ámbas llevaron por nombre **CAPTAIN AMERICA**, fueron cintas menores y, eran un ejemplo de estas cintas y si bien, en un principio, se le consideró para ser exhibidas en el cine, acabaron siendo films para relleno en los video clubs y en la televisión.

SUPER GIRL(1984), (Super Chica) de Jeannot Sewart, era otro ejemplo similar. Con esto se advertía a Hollywood que el público no aceptaría cualquier cosa que se realizara, aun cuando está fuera basada en un personaje famoso. Ambas cintas solamente alcanzaron dos semanas de cartelera en los cines de Estados Unidos, su pobreza estética y las pobres historias las mandaban al exilio definitivo. Como esto hubo varios ejemplos: **HOWARD THE DUCK (1986)**, **THE INCREDIBLE HULK (1988)**, **THE NEW WONDER WOMAN (1987)**, **SABLE (1987)**, **THE SPIRIT (1986)** y los

innumerables etcétera.

Como excepción a lo realizado en la década y tal vez similar a *Popeye*, aparece la película *ANNIE*. La cinta se basaba en una comedia musical presentada en Broadway con el nuevo nombre y no en la tira cómica de *The Little Orphan Annie*. El film fue dirigido por John Houston en el año de 1982, con la actuación de Aileen Quinn como Annie, Albert Finney como Daddy Worksbucks y Carol Burnet como Miss Hanigan. Pese al gran éxito comercial —propiciado en gran parte por una gran estrategia de mercadeo ya que la cinta se estrenaba en un período vacacional, en los Estados Unidos—. Se perdía toda la parte de crítica social, que existía en la tira, por lo que la cinta solo se sostenía por las canciones y las intervenciones de la actriz Carol Burnnet —que fue lo mejor de la película— ya que representaba sus habituales “gags” cómicos.

La película de John Houston (sin duda, la peor de su carrera), se convertiría en un claro ejemplo de lo que no se debería hacer al adaptar un comic, por lo que la cinta quedó rezagada a una categoría inferior en su calidad estética y artística a la de otras adaptaciones de historietas

La llegada en masa de los comics al cine, daba origen a un fenómeno muy importante, con las primeras producciones de la década (**SUPERMÁN, FLASH GORDON, POPEYE** y más tarde **CONAN Y CREEPSHOW**), se lograba influir en la realización de historietas. Las cintas (junto con nuevas ideas a lo ya realizado en los historietas para adultos y underground y lo presentado en los comics como *Batman*) sirvieron para que se modificaran los temas y la estética, para 1985, se podía afirmar que es “otro” el comic que se producía en los Estados Unidos a nivel general.

Esto se aprecia principalmente, en los **Comics-Books**. Sin embargo, de manera instantánea y por cuestiones puramente económicas, las últimas realizaciones en cine se alejaban de la historieta que se venía realizando. Las adaptaciones al cine se volvían a encaminar al público infantil —tal y como pasó con los seriales cinematográficos—, lo que se veía en la televisión o en el cine ya no correspondía a la realidad del comic americano. Tendría que llegar otro héroe para que estos cambios se vieran reflejados en la pantalla y con ello mostrarle a la sociedad que el comic era capaz de renovarse, de adaptarse a las nuevas tendencias: estéticas, artísticas y morales que se manifestaban a finales de los ochenta, como cualquier otro medio de expresión artística y cultural.

Notas.

1.- Las cientos de adaptaciones de caricaturas para la televisión en los cómics, no presentaron ningún aspecto estético, artístico o temático nuevo en las historietas; por el contrario, las adaptaciones fueron de una gran pobreza visual y temática. Sin embargo las empresas productoras, si vieron en ellas un gran potencial de mercadotecnia y, con esto, la gran oportunidad para hacer ingresar más dinero a sus arcas. En realidad, el hacer un comic de un personaje fue una fórmula tan infalible que, aún hoy día, se sigue utilizando y sobreexplotando.

The Comics Hollywood.

2.- La **Marvel Comics** aparece a finales de la década de los cincuenta, cuando los **Comic Book**, ya son una verdadera opción dentro de la industria del comic. Rápidamente, se encargan de realizar historietas de super-héroes, esperando contrarrestar el éxito de **SUPERMAN Y BATMAN**, hasta llegar a crear uno de los mundos imaginarios más sorprendentes dentro de la ciencia ficción y los cómics.

Marvel Comics, quien siempre mantuvo una fuerte rivalidad con el emporio **DC Comics**, logra despuntar por completo en la década de los sesenta, cuando realiza de manera irreverente verdaderas obras maestras, destacando entre ellas *Spider Man*, quien ostento el título del mejor comic, por más de dos décadas y lo obtuvo casi de manera instantánea, ya que involucraba en las aventuras que narraba, el punto de vista de un adolescente, por lo que capturó a este grupo social dentro de sus *fans*.

El hombre araña, creció a través de los años no sólo de manera temática, sino que también evolucionó en su aspecto estético y artístico y fue el personaje que cubrió el vacío dejado por el mundo de los héroes, en la década de los setenta y parte de los ochenta.

Daniels, Les. Marvel: Five Fabulous Decades of the Worlds Greatest Comics. Harry N. Abrams. Publisehers. USA. 1991.pp. 31-32.

3.- Superman: The Great Film. Citadel Press. Nueva York. Estados Unidos, 1980.pp. 21

4.-De todo esto se hablará en el siguiente capítulo.

5.- La cinta **THE TEXAS CHAIN SAW MASSACRE**, del director Tobe Hooper y realizada en 1974, marcó por completo un cambio en las cintas de terror, ya que introdujo de manera comercial el nada agradable género del *Splash-Gore* (utilización extrema de la sangre, vísceras, mutilaciones etc.).

Esté género representó en una película de pocos recursos en 1963 con la cinta **BLOOD FEAST** del director Gordon Lewis, aunque sólo se proyectó en algunos cines alternativos de la nación americana.

El nuevo tipo de cine cautivó por completo a las nuevas generaciones y se encargó de crear verdaderos grupos de seguidores de este género; así en las próximas décadas el cine se saturó de cintas con estas características, sobresaliendo **FRIDAY 13TH** (1980) de Sam Cunningham y **A NIGHTMARE ON ELM STREET** (1984) de Wes Craven. En ambos filmes se realizaron innumerables secuelas. Jordi Costa en su libro *Gore-Terror*, señala que el cine *Gore*, rompe el tabú de la pantalla; el cine *Gore* es el último peldaño de la pirámide del género de terror. Una vez nacido el *gore*, el cine ya no podía proponer un contenido más audaz.

Barahonda, Fernando. 100 películas de Terror. Edit. Royal Books, Barcelona. 1996. pp. 29.

6.- Ya en la década de los noventa, la cadena de televisión HBO se encargó de realizar una estupenda adaptación del cómic **TALES FROM THE CRIPT** (Los cuentos de la cripta), el éxito fue inmediato, no solo por los estupendos efectos especiales que se presentan cuando el anfitrión de la serie habla, sino por las excelentes historias, que, por cierto conservaron el humor negro del viejo **Comic- Book**.

En la serie participarían directores de primera línea, como: Spike Lee o George Lucas y más de un actor ha encontrado en este programa la manera ideal para debutar en el mundo de la dirección, entre los que destacan se encuentran Jodie Foster y Tom Hanks.

Tales From the Cript. Citadell Press.USA.1995.pp 79-85.

7.- El género de terror ha tenido una marcada evolución dentro de la historia del cine y ésta ha dependido, en gran medida, a la época en la cual se realiza, es por ello, que no se

manifiesta una gran similitud entre lo realizado en los primeros años del cine y lo que se produce actualmente. Varios son los aspectos que han propiciado esto y analizarlos sería material para otro trabajo, sin embargo, se pueden señalar lineamientos para entender un poco estas diferencias. De manera general esta división es la siguiente:

a.- Expresionismo Alemán. (El terror en el subconsciente)1900 a 1925

b.- La aparición del mal encarnado e un ser. (Hombres lobo, vampiros, etc.) 1930 a 1960

c.- El resurgimiento del diablo y la hechicería. (Posesiones, embrujos, etc.) 1970

d.- El *gore* y la mezcla de géneros.

Pese a que esta clasificación es muy general y tiene sus excepciones, películas como **PSICOSIS** o **THE BIRDS** de Alfred Hitckcock, catalogadas de terror, serfan un claro ejemplo de ello, además que es importante tomar en cuenta la infinidad de cintas que mezclan la ciencia ficción con el terror, siendo el mejor ejemplo de esto la aclamada cinta **ALIEN**, aunque desde el **DAR GOLEM**, se veía esta extraña fusión. En la actualidad se ha buscado renovar el género siendo el mejor ejemplo de esto la cinta **SCREAM**.

Leer:

Carlos Losilla. El cine de terror. Una Introducción. Paidós Studios. Barcelona, España 1992.

Román Guber, Joan Prat. Las Raíces del miedo. Cuadernos Infimos 89, Tusquets Editores. Barcelona, España.1979.

....explicar lo que ocurre en la actualidad no es sencillo; saturación de imagen y sonido. Tendencias al límite, temor a la violencia y una gran tendencia a la repetición, no hace pensar que se necesite "algo más" para aplicar lo que nos sucede, de ahí la necesidad de plantear una nueva estética.....

Omar Calabrese

IV.- LA INFLUENCIA DE UNA NUEVA ESTÉTICA Y TEMÁTICA EN LOS COMICS Y LA APARICIÓN DE LA MISMA EN EL CINE.

4.1.- La estética neobarroca y su alejamiento del posmodernismo.

En esta época, resulta fácil para muchos el ponerle nombre a todo. Los ismos, post, neos, han aparecido sin control, desde que la llamada modernidad derivó a lo posmoderno, en la actualidad el término posmodernidad ha sido devaluado y ha pasado de ser parte determinante para explicar fenómenos de toda índole, a ser un mero *slogan* para clasificar todo, sin importar que lo que se explique, o que el término en sí sea comprendido o no.

El término posmoderno ha seguido viajando por un camino de equívocos. Para muchos, sin lugar a dudas ha tomado las veces de un verdadero programa o manifiesto estético, mientras que, según Lyotard¹, “Se trata más bien de un criterio analítico y para muchos otros ha constituido un punto de referencia clasificatorio, bajo cuyo amparo se colocan movimientos e ismos, como la *travanguardia*, el *neoespressionismo*, el *neofuturismo*, etc. y que derivan en ismos, neos, etc. para señalar todas, absolutamente todas las manifestaciones artísticas, culturales, estéticas, que se han realizado en las últimas décadas”. Con esta afirmación, se preguntaran entonces por qué, se trata de explicar con uno de estos términos, lo que ocurre a nivel estético, artístico y temático en el comic americano y en el cine que se produce en Hollywood; Claro está, se trata del neobarroco.

Neobarroco, concepto o palabra con el que se trata de identificar estas manifestaciones, difiere de ser un simple nombre, ya que existen características muy concretas que nos ayudan a delimitarlas dentro de esta corriente; vale la pena señalar que varios de los aspectos con los cuales se basa este trabajo para llegar a estas conclusiones, se auxilian en los estudios realizados por Umberto Eco, Jean Francois Lyotard y, en especial, los estudios del semiólogo italiano Omar Calabrese, quien con su ensayo **La era neobarroca**, convulsionó al mundo de la investigación de los medios, ya que replantó los postulados del posmodernismo, para “clasificar” varios de los fenómenos artísticos —en especial los fílmicos y visuales— que se manifestaron en el

fin de milenio. Pero ¿qué es el neobarroco? Para Calabrese, los fenómenos culturales que se han presentado en los últimos 20 años, tienen envueltos entre sí, diversos aspectos similares a los que le dieron forma a la etapa barroca; para llegar a estas conclusiones, se ha realizado el estudio de diversas expresiones artísticas: pintura, literatura, cine, etc.

Las características del neobarroco son:

- Límite y exceso.
- Exceso y antídoto.
- Detalle y fragmento.
- Inestabilidad y metamorfosis.
- Desorden y el caos.
- La aparición del laberinto.
- Distorsión y perversión.

Límite y exceso

La sociedad actual ha pugnado por llegar a la perfección en las diferentes ramas, tanto del saber humano como de diversión; así vemos cómo en todas las áreas se busca “llegar al máximo” sin importar las consecuencias. Esto se manifiesta en todos los fenómenos sociales o artísticos, sean estos literatura o medios visuales, deportes o cine. Ejemplo de ello, se percibe en la arquitectura barroca, que buscaba llegar a los límites, en sus creaciones (punto de vista, fuga, exceso de detalles, etc.)

Un ejemplo de lo anterior, se encuentran en algunas de las novelas del escritor y guionista Michael Crichton. En todas ellas, lleva al límite de la información; manejando diferentes géneros de novela, en una sola: ciencia ficción, espionaje, policiaco, de intriga, e incluso el drama, etc. Además de, fusionar cada uno de los géneros con una gran carga de información científica, tecnológica, teológica, con una mezcla de inventiva e imaginación, que es lo que le da coherencia y un “toque” de realismo a la historia.

Con esta propuesta, Crichton hace que elementos ajenos a nuestra cotidianidad se vuelvan parte de nosotros; sin esta información, sus novelas no serían entendibles, aunque como paradoja el que nosotros sepamos esta información no hace que la entendamos con plenitud, pero si sabemos que sin ella no se podría entender la historia de la novela, ahora “estos conocimientos” se vuelven elementos cotidianos y de manejo

común.

Ciencias tan complejas como la paleontología, la robótica, la genética— por mencionar solo a algunas—, ahora son utilizadas para darle sentido a las historias que el escritor narra. Con esto es que se llega al exceso de información, el conocimiento se vuelve masivo, aunque este, se encuentre difuso o transformado.

Michael Crichton va más allá del misterio de Edgard Allan Poe, Arthur Conan Doyle o Aghata Christie, sobrepasando incluso a varios escritores de ciencia ficción, como Assimov, Ursula K. Levin o Bradbury. Su fusión de géneros lo hace un escritor muy actual, adecuado al fin del siglo.

Otro autor de semejantes características es J.J. Benítez, quien con la serie de libros **Caballo de Troya**, logró— por lo menos en un momento— que la vida de Jesús se interpretara de manera diferente, pero sobre todo hizo del dominio público la teoría de la física cuántica, la cual es de vital importancia para poder realizar viajes en el espacio e hipotéticamente en el tiempo.

Exceso y antídoto.

Calabrese señala “que el exceso, precisamente como superación de un límite y de un confin, es sin duda más desestabilizador”. Por una parte, cualquier acción, obra o individuo excesivo quiere poner en discusión cierto orden, quizá destruirlo o construir uno nuevo, por otra cualquier sociedad o sistema; tacha de ideas de exceso lo que no puede ni desea absorber. Todo orden produce un autoaislamiento y define, intimándolo, todo exceso.

Con esto, podríamos decir que el exceso en la actualidad se produce, se gesta en el exterior del individuo; es parte de la sociedad y no de manera interna—a nivel personal—, tal y como ocurría en la etapa del barroco; por ello, es que resulta inaceptable que se realicen estos fenómenos. Sin embargo, a largo plazo, estas conductas “externas” o aisladas, comienzan a proliferar y a manifestarse como una constante, y es cuando la sociedad logra aceptar algunas de ellas y las hace propias, esto se ve de mayor manera en todas los fenómenos artísticos.

En este aspecto, resulta interesante el aumento de la producción del cine pornográfico y sus derivaciones, hasta llegar al exceso total como sería el mítico— o

por lo menos es lo que afirman las autoridades— *Snuff Movie*, en donde la meta es presentar la muerte de alguien por medio del sadismo y de la violencia extrema.

Pese a ello y sin llegar a este extremo, Hollywood, nos ha acercado más a este elemento visual, tanto en películas de poca calidad (*TRAUMA, REAL DEAD*, etc.), como películas de Culto o comerciales: *THE TEXAS CHAINSAW MASACRE*(1974), (Masacre en Texas), del Director Tob Hoper o *CRASH* (1997), del Director David Cronenberg, por mencionar solo a algunas de las más importantes. Sin embargo el problema de esta asimilación de la violencia excesiva o la de aceptar estas conductas, se manifiesta a gran escala en la televisión, sobre todo con algunos *Cartoons* (*Rem and Stympi* serían una de estas series) o los noticieros de T.V. — un ejemplo de violencia explícita, serían las notas rojas transmitidas por televisión, como sería el caso de los asesinatos de Aguas Blancas, los linchamientos populares en Méxicoc o otros países, los atentados terroristas, o el caso reciente de la transmisión de un grupo antibombas que al buscar desactivar la misma, estallan frente a las cámaras.

Detalle y fragmento.

Para entender el significado de detalle y fragmento, es necesario ubicar, en primer término, la idea del “todo”, en su idea de globalidad, ya que si partimos de que el “detalle” o la suma de ellos nos hacen ver el “todo”, se puede decir que el uno no se puede explicar sin el otro. Más de lo que creemos, nuestra visualización de todos los fenómenos existentes, parten de la fragmentación de los mismos y nosotros nos encargamos de “unirlos” y con ellos darles sentido. Esto no sería nada nuevo, ya que en la actualidad, los creadores o artistas, se han encargado de hacer más evidente esta fragmentación. Así, las manifestaciones artísticas se han caracterizado por presentar fracciones de la realidad sin tener en cuenta el orden narrativo, predominando también otro factor del neobarroco el “detalle”.

Detalle viene del francés *detail*, es decir: cortar de. Con esto, podemos determinar que el detalle, es parte intrínseca del fragmento y que, por lo tanto, se vuelve parte fundamental en la explicación de ambos, ya que se llega en la actualidad al exceso en la utilización del detalle. El barroco maneja en sus diferentes manifestaciones artísticas, el detalle, lo vemos en los adornos que se presentan en diferentes ejemplos

arquitectónicos y en algunos cuadros y esculturas representativas de esta corriente. Hoy en la llamada cultura visual de fin de siglo, donde se presenta la fragmentación de todo, el cine no ha quedado aislado de ello; en gran manera influenciado por todas las manifestaciones visuales y artísticas de los últimos 20 años que ha propiciado una adaptación de los creadores. **TRON(1982)**, del Director Steven Lisberger, —cinta pionera en efectos por computadora—, sería un primer ejemplo de ello, así como **STARS WARS(1977)**, de George Lucas y sus secuelas. Aunque, también, se han extendido estas características en los *cartoons* para televisión y en los videoclips.

Inestabilidad y metamorfosis

Para Calabrese, parte importante de la inestabilidad del psique humano, la propician existencias de los monstruos. Para el barroco, la exaltación de la figura y la deformación de las expresiones eran parte fundamental en su arte, hoy estas deformaciones o manifestaciones de lo monstruoso encontraron en el fin de siglo XX, el escarpate ideal, más allá del natural espacio apocalíptico que propicia el fin de milenio.

La fusión de diversos géneros literarios y de corrientes artísticas realizan una peculiar amalgama de diferentes corrientes, que incluso se confunden y fusionan, por lo que el barroco, el gótico y los misterios de diversos mitos religiosos: budú, satanismo, brujería, etc., presentan resultados únicos; es decir, parecieran ser un género propio, por lo que resulta impensable que existan, sin que estuvien entremezclados.

Esta riqueza temática, ha creado —y fomentado en algunos casos— mitos y leyendas que difícilmente se hubieran podido manifestar, sin el apoyo visual. Sin el cine, en un inicio y después con los demás medios visuales, hubiera sido imposible conocer a la criatura del Dr. Frankenstein, al Conde Drácula, a los zombies, al terrible *Bugie Man* o “coco”. Los efectos especiales han creado las acciones más terroríficas y a los más espantosos monstruos, que si bien han limitado en gran medida la imaginación, han petrificado a más de un fanático y, lo más importante, han modificado los esquemas que se tenían sobre el terror en la humanidad. Ahora, difícilmente, nos imaginamos a un ser por si solo, siempre se tendrá la influencia impasible de algún medio visual.

Por el otro lado, los esquemas utilizados por los creadores de este tiempo, son

esquemáticos y aunque no se creyera, han padecido de originalidad; para ellos el bueno tiene su contraparte el malo, lo normal lo deforme; lo bello a lo feo y a nivel ético y moral se siguen manejando los mismos aspectos tanto religiosos como sociales y morales ya establecidos en la historia de la humanidad. De estos convencionalismos, se parte para deformar la realidad, por lo que se siguen atacando y proliferando los temores que ha impuesto la religión católica durante toda su historia.

Desorden y caos

Si bien es cierto que a lo largo de la historia, el pensamiento filosófico siempre a contrapuesto al orden frente a desorden o al caos que, a su vez se han arropado con el azar, la irregularidad, el caos, etc. Es en la actualidad; que el desorden se ha manifestado de manera continua y está latente en diversos aspectos de la vida, no solo artística, sino en la vida cotidiana.

Las dos vertientes, el orden y el desorden, se funden para darle sentido a las cosas, es decir, se manifiestan en buscar un orden para el desorden.

Lo caótico, dentro de la historia de la humanidad ha sido parte fundamental, el origen mismo del universo y de la vida, aparece del caos, para de ahí partir al orden conocido, de ahí que los fenómenos naturales, partean de un desorden, por lo que es difícil predecirlos en un 100 por ciento. El caos impera en la vida cotidiana y el hombre ha buscado pese a ello ordenar su vida, aunque los resultados que ha obtenido a lo largo de su historia han sido caóticos y desordenados.

La filosofía a lo largo de su historia y como ciencia máxima por mucho tiempo, siempre ha tratado de esclarecer lo acontecido en la humanidad y, sobre todo ha buscado crear un orden a todo lo acontecido en el universo y por lo tanto en el ser humano mismo, así dentro de estas explicaciones, es que han aparecido las teorías unificadas del orden y su contra parte las del desorden, aunque ambas parte de un mismo origen (el mundo). El desorden ha llegado a ser, por una parte, un margen externo a la idea de orden único de las cosas, con la apuesta implícita de eliminarlo (aunque sea poco a poco).

En los últimos años, diversas investigaciones en ciencias como la física, astronomía, genética o las matemáticas puras, han iniciado el camino y la idea de que

los fenómenos no tienen o no siguen un orden establecido y que por el contrario se rigen por medio de las circunstancias, y por lo tanto, todo se ve envuelto por ello. Por eso es que resulta difícil en muchas ocasiones explicar los diferentes fenómenos. De estas investigaciones, se han desprendido las corrientes filosóficas, que buscan explicar fenómenos sociales con ejemplos científicos, dentro de estas variantes, es que el científico Tien Yien Li les da un nombre a estos fenómenos y crea su controvertida teoría del caos .

Los artistas o creadores no se han preocupado por encontrar explicaciones al mundo o el universo, por lo que han creado, con las excusas de un universo "loco", las más dispares e incoherentes obras. El arte que se realiza a finales del siglo XX y que siguió lo planteado en la década de los sesenta con el *Op Art* o, el hiperrealismo, entre otros, destacando de ellos el *Pop Art*, quién tuvo a su máximo representante a Andy Warho.

Las manifestaciones artísticas parecen no tener límites, puede ser cierto que el arte ha rebasado a sus creadores y a sus críticos, sin embargo es verdad que el arte en la actualidad depende del dinero. (Si un artista llega por casualidad a destacar en alguna pequeña galería de Nueva York o Los Angeles, tiene su vida asegurada. No existen categorías para determinar si esto es bueno o no, es la pura decisión del crítico, del promotor o del millonario)

A partir de ese momento el arte en todas sus manifestaciones (pintura, escultura, cine, video, etc..) dejó de ser esquemático y deriva en cuestiones de gusto —o mal gusto— que incluso ha logrado que al *graffiti* de Basquiat lo hayan elevado a niveles de magnificencia. Esto ha traído consigo que el arte se aleje de la técnica, para terminar en una plena decadencia de estas manifestaciones, aunque han aparecido claras excepciones y, sobre todo, dentro de estas variantes se han encontrado a grandes artistas.

El caos en el arte.

El supuesto desorden en el arte, sea éste cine, video, teatro, pintura, escultura, etc., ha encontrado, en la última década, gran apoyo para realizar sus trabajos en las computadoras, llegando a ser ésta —para algunos— indispensable para crear o poder

manifestarse. Si bien se ha logrado llegar a resultados sorprendentes, (nadie puede negar las importantes aportaciones que han tenido las computadoras en el cine o video en la creación de efectos especiales, que han hecho se facilite la narración de la historia), también ha propiciado que muchos creadores de mediana calidad, se basen en ellos para crear o hacer sus historias, el recurso se ha convertido en una constante, lo que ha ocasionado una inundación del "arte basura" al por mayor, sea en pintura, escultura, novela o el cine.

En las artes plásticas, la improvisación de varios "artistas", ha originado una saturación en el mercado de obras y artistas, y si a eso le agregamos la poca o nula información que tiene el grueso de la población sobre estas manifestaciones, vemos que cualquiera puede hacer "arte" sin ser o tener calidad. La utilización de computadoras dió origen a sofisticados instalaciones y a la creación de exposiciones multimedia, donde la fusión de diversas artes (pintura, escultura, video, teatro, *performance*, etc..), han traído consigo una muy peculiar forma de representar "algo", aunque esto no sea muy claro para muchos.

El caos prolifera en estas exposiciones y se convierte en una constante, aunque ahora el arte se vuelve efímero y fugaz, por lo que se contraponen a toda la tradición de hacer un arte para toda la vida, tal y como lo buscaron sus antecesores a lo largo de la historia de la humanidad. Dentro de estas manifestaciones artísticas efímeras y de baja calidad se engloba a la mayoría de los *performances*, vertiente teatral muy socorrida en los últimos 20 años y con representaciones de muy discutible calidad.

La aparición del laberinto.

El laberinto en la etapa barroca jugó un importante papel dentro de su arquitectura, no solo en las míticas bibliotecas, que se encuentran muy bien representadas en el libro de Umberto Eco **El nombre de la Rosa**, y del filme basado en su libro.

El laberinto era parte esencial de un forma de pensar en donde nada era claro para todos y solo algunos podían conocer el camino hacía las respuestas. La iglesia al haber tomado el control social en el mundo occidental, diseño un mundo totalmente caótico y lleno de laberínticas posibilidades, en donde no existía salida posible: o todo

era bueno o todo era malo, no existía el punto intermedio.

Fue una etapa de predominio de la ignorancia y el terror; por lo que todo este sentir se manifestó en toda creación artística (arquitectura pintura, escultura y la poca producción literaria), la salida a esta etapa era el conocimiento, pero éste se encasillaba a algunos “privilegiados”, la luz del saber era la salida del laberinto, y al conocimiento solo podían acceder— en la mayoría de los casos— los religiosos.

Actualmente, la estructura del laberinto ha proliferado en todas las artes del fin de milenio, desde la manera obvia, con el retorno en la construcción de jardines, de juegos, de edificios con matices laberínticas, hasta la variación en las estructuras dramáticas que han aparecido en las telenovelas o teleseries.

Hill Street Blues, sería un primer gran ejemplo dentro de este tipo de producciones, llegando a su punto máximo en *Dallas*, para de ahí partir a la repetición en series recientes como *Law and Order*, en sus múltiples versiones, *ER*, o los remakes de *Twilight Zone* (dimensión desconocida). En éstas series televisivas se presentan constantes, que fortalecen la estructura del laberinto: existen varios actores o personajes principales y no se reducen a dos, cada uno vive su mundo de manera particular a la trama original. Esto propicia un alargamiento de la historia y un involucramiento total del público, ya que los personajes casi siempre tendrán entre sus filas a miembros de todas las generaciones, con una fuerte mezcla de violencia, sexo y todo los elementos necesario para capturar nuestra atención.

Hoy en pleno siglo XXI, los esquemas de estas series televisivas no se ha modificado, y tal vez la única diferencia real es la presentación del desnudo de manera frontal, de éstas últimas sobresale un producción de la cadena americana **HBO: SEX AND THE CITY**.

Conclusiones del neobarroco.

Las características del neobarroco son diversas y, en algunos casos muy similares a las que conocemos del posmodernismo; sin embargo, la esencia del mismo es que el neobarroco, busca relacionar las constantes de los fenómenos visuales y artísticos del fin del siglo XX e inicios del XXI, con las características del barroco clásico. Se puede estar o no de acuerdo, no obstante la realidad indica que estas existen y que proliferan, desde la novela basada en múltiples citas falsas, hasta la fragmentación de las imágenes, se debe señalar que ninguna de estas manifestaciones son nuevas o han aparecido en las últimas dos décadas, por el contrario, las mismas han permanecido a lo largo de la existencia de la humanidad y se han hecho presentes en mayor o menor medida. Lo importante es que ahora se han proliferado y se han convertido en parte fundamental de la creación, a tal grado que las expresiones artísticas de otra índole, o que utilizan una técnica tradicional son desechadas casi en su totalidad o son subvaluadas, como serían algunos casos de trabajos en pintura, escultura o música.

Estamos expuestos a una saturación de todo y no podemos hacer nada por evitarlo; las nuevas generaciones, nacidas a partir de la mitad de la década de los setenta han sobrepasado a la generación de la televisión que nació en la década de los cincuenta, y que predominó en su forma de pensar hasta principio de los ochenta; su lugar ha sido ocupado por otra generación, más acorde a la informática, a la fragmentación visual, el exceso en todas sus manifestaciones, y no parece haber indicios de que esto cambie o se modifique. Para estos jóvenes, es natural que existan cientos de religiones o sectas, que se entiendan y adopten propuestas musicales complejas, aunque estas se encuentren —para muchos— carentes de sentido (*música minimalista, Rap, Acid house, Acid Jazz, etc.*), que disfruten el exceso visual de los cartones para televisión, como *Rem and Stimpy, Animaniacs* o los *Simpsons*, por mencionar solo algunos ejemplos. La percepción de lo visual y mental del siglo XX y de este nuevo siglo no tiene límites, por lo que resulta difícil precisar que es lo que se presentará en los próximos años.

4.2.- El neobarroco en el comic americano.

Con la aparición del formato de novela gráfica a partir de *A Contract With God*, de Will Eisner, en 1978, se cambió la historia reciente del comic americano; con una osadía visual, ya manifestada en el *Spirit*; Will Eisner, jugaba a cada momento con los aspectos estilísticos y artísticos del comic tradicional, es decir, rompía por completo con las reglas del espacio y del formato. Cada una de las historias se desarrollaban según sus protagonistas lo permitían y exigían, tal y como se manifiesta en la literatura; esto es, extrayéndolos de su narración y de su espacio estético, con una capacidad ilimitada de crear sus propios espacios (viñetas de toda una página, vinculación directa de los bocadillos o diálogos con el dibujo), pero siempre conservando los aspectos del arte secuencial, tan desarrollados por él y utilizados en la narrativa visual de todos los fenómenos visuales de nuestro tiempo (cine, TV y video). Esta osadía artística, no tardo en ser observada y alabada.

El comic parecía que dejaba de ser una industria de basura, y se convertía en algo serio, la aceptación del público, críticos y, sobre todo su éxito en ventas, sentaban un precedente, el futuro del comic se presentaba de gran manera a finales de la década de los setenta.

Con el trabajo de Will Eisner y, con las aportaciones manifestadas casi al mismo tiempo en las cintas de *ALIEN* y *BLADE RUNNER*, (las cuales analizaremos en este mismo capítulo), se presentaba una gran oportunidad para los creadores del comic americano; por primera vez, se adquiría reconocimiento al noveno arte, de parte de los sectores académicos y culturales de la unión americana y la respuesta creativa no se hizo esperar.

Lynn Varley, Klauss Janson, Max Alan Collins, Richard Piers Rayner, Moebius y Frank Miller, entre otros, comenzaron a presentar sus propuestas con una calidad inimaginable, en cada uno de sus trazos y dibujos, además de abordar los temas de una manera más realista y cruda, de ellos sobresalió la obra *The Dark Knight Returns*, aparecida en 1986, del ya citado Frank Miller, y de él mismo, *Batman: Year One*, en 1988.

A lo largo de la novela *The Dark Knight Returns*, Miller, nos lleva a una ciudad gótica, decadente y vieja, parte de secuencias y viñetas poco tradicionales, muchas de

ellas osadas, llegando a excesos narrativos visuales poco utilizados por el personaje o por algún comic comercial; con un exceso en el manejo del *close up*, que se semejaría a los realizados por un lente gran angular, le otorga plasticidad y movimiento a sus personajes, con trazos en diversos ángulos, que pasan del senital a picadas o contrapicadas, rompiendo los ejes tradicionales narrativos; lenguaje que se asemeja al de una secuencia de cine de acción; pareciendo, por momentos, que se estaba presenciando la narración de un video clip, con ediciones la ritmos de la música, o a alguna secuencia de persecución de cine, un ejemplo de ella podría ser, la persecución de que realiza Harrison Ford contra la replicante bailarina y, que culmina con el cuerpo de ella destrozando un aparador.

Los cambios de tomas de la historieta, la narración con un manejo excesivo en la fragmentación de la imagen, como si fuera un distractor visual, de poder observar la páginas y hacer lecturas de la misma desde diferentes ángulos, de los cambios de color al blanco y negro, que se funden en una intencionalidad estilística y estética narrativa, aspectos que, de manera posterior serían utilizada por diversos cineastas para manejar conceptos artísticos propios, desde **RACING BULL(1979)**, (Toro salvaje)de Martín Scorsece hasta **DER HIMMEL UBER BERLIN(1987)**, (Las Alas del deseo) de Wim Wenders, o la casi ausencia de luz que manejó al poco tiempo Tim Burton en **BATMAN, ED WOOD (1994)** y **SLEEPY HOLLOW(1999)**, (La leyenda del jinete sin cabeza).

En *The Dark Knight Returns*, el neobarroco se manifiesta en cada una de sus características a lo largo de sus páginas, se llega a un exceso visual de viñetas, como sería el caso de una edición para el cine que se realiza en la actualidad; prevalece el caos, la inestabilidad y se llega a la utilización ilimitada del detalle en la narración; la historia se vuelve compleja y de una gran virulencia temática, más digna de una nota roja que de una historia para niños, tal y como se concebía al comic.

El formato de novela gráfica, desde el inicio de la década de los ochenta, ha crecido en forma impresionante, Will Eisner ya ha publicado más de 12 títulos, en cada uno de ellos se nota un desarrollo superior del formato, sobresaliendo no solo por los trazos y la estética de los mismos, sino que en todos ellos realiza una gran crítica a la sociedad norteamericana, tocando en ellas temas sensibles y de dura aceptación por parte de ella, como serían los casos de racismo, democracia, la guerra o las relaciones familiares, destacando *The Building* y *Family Matters*.

El mismo Frank Miller, creó la novela gráfica *Sin City*, con una hiperviolencia visual, con un crudo y fuerte tema. Estilo que ya había manejado en *Daredevil* (Diabólico), en 1986 y en una miniserie de influencia japonesa de nombre *Ronin*, en 1982. Los Héroes de todas las editoriales, sean estos pertenecientes la gran industria o independientes, traspasaban de las tiras diarias y de los *Comic Book*, a las novelas gráficas, para de esta manera, llegar a las grandes librerías y con esto a públicos diferentes.

Con ésta nueva forma de manifestarse de parte del comic, la calidad de éstos se había incrementado, convirtiéndose, en manifestaciones importantes dentro de la cultura pop americana y, porque no decirlo mundial.

Bajo este esquema narrativo, personajes del cine, como el Alien o el Depredador, fueron cobijados por la compañía editorial **Dark House**, de igual manera llegaron a sus páginas, la zaga de las guerras de la galaxias, en diferentes formatos; desde los suplementos dominicales de los diarios, los comics –books, hasta las novelas gráficas.

Hoy las adaptaciones de personajes llevados al cine, han generado consigo la edición de una novela gráfica que los envuelva, ejemplo de ello son las cintas: **DAREDEVIL(2002)**, **THE HULK(2003)**, **X MAN(2000)**, **SPAWN (1997)** o cintas para el mundo del comic, como: **MATRIX(2001)**, **THE LORD OF THE RINGS(2000)**, **NATURAL BORN KILLERS(1994)**, entre muchos otros.

Las relaciones continúan, el comic y el cine van de la mano y un bello ejemplo sería la novela gráfica *Road to Perdition* de Max Allan Collins y Richard Piers Rayner, quien fue llevada a la pantalla por la Dreamworks Pictures y la Twentieth Century Fox en 2002, con una gran éxito y tal vez fue la prueba de fuego que esperaba el comic para de manera definitiva dejar de lado a sus detractores. El tema de la mafia y del recorrido del héroe,- siguiendo las estructuras literarias griegas-, la hicieron una historia, en la que resultaba difícil decidir que era mejor, la novela gráfica o la adaptación el cine.

4.3.- La película y el comic de Batman y sus aportes al mundo de la historieta.

Una vez determinadas las características del neobarroco, se pueden relacionar de manera rápida con los comics que se estaban realizando a finales de la década de los ochenta, además de que se entremezclaban de gran manera con varios aspectos

estéticos que se habían vislumbrado en algunas cintas realizadas en Hollywood, destacando, —en ese momento—, además de las ya mencionadas **ALIEN**(1979) y **BLADE RUNNER**(1982), las cintas **TERMINATOR** (1984) de James Cameron **BLACK RAIN** (1989) de Ridley Scott y otra del joven Tim Burton: **BATMAN**(1989). En estas cintas, además de ver reflejado lo dicho por Calabrese, se encontraron aspectos muy similares a los presentados por la corriente del cine expresionista alemán y en menor medida a los aspectos generales que le dieron vida a la corriente pictórica, aunque señalando que el sentir social actual, dista mucho de ser similar del que propició el surgimiento de la misma a mediados de la segunda década del presente siglo.

Cuando surge el proyecto de realizar la cinta de **BATMAN**, por parte de Tim Burton, los escépticos no faltaron, por lo que le auguraban un rotundo fracaso, tal y como había ocurrido con las diversas adaptaciones de comics filmados en imagen real. Además esto se incrementaba cuando se trataba de personajes famosos, por lo que los hechos no los contradecían, y es que pese a los éxitos de **SUPERMAN** y **CONAN: THE BARBARIAN**, todas las demás adaptaciones realizadas hasta entonces habían generado solamente fuertes pérdidas a la industria. El filmar comics con actores, era una idea bastante devaluada y nada parecía devolverle la grandeza (si es que en algún momento lo había tenido). Pese a los obstáculos, Tim Burton insistió y por todos los medios trató de convencer a sus productores de filmar su visión del hombre murciélago; el sabía que el comic de *Batman*, ya no era similar al que todos recordaban, ya que este se había transformado y que, además, distaba mucho de lo visto en sus versiones para la televisión en la década de los sesenta, fueran éstas en cartones o en la ya célebre teleserie.

A todo lo anterior se enfrentaba Burton, pero valiéndose de su reciente prestigio, conseguido por sus extraordinarias cintas: **PEE-WEES BIG ADVENTURES** (1985) y **BEETLE JUICE**(1988), —que no solo fueron éxitos de taquilla, sino que mostraban un cine irreverente e innovador, con una gran propuesta visual y estética—, él persistió, y fue que Burton, al final logra convencer de realizar su visión del personaje a la **WARNER**, basándose en un argumento actual y audaz, además de comprometerse con una propuesta visual totalmente diferente. Para ello se asesoraba de Frank Miller, Alan More y Denis O'Neill, —dibujantes y productor respectivamente de la novela gráfica *The Returns of the Dark Night*, comic que revolucionaría por completo, no solo a

la historia de Batman, sino al género de los super-héroes y de manera posterior a otros comics—, además de que de manera inteligente, incluía en su proyecto a Bob Kane, que si bien nunca fue un gran dibujante, si era el padre del personaje y su sola presencia eran un gran motivo de publicidad y de presión para la compañía WARNER. Finalmente y pese a los obstáculos, Tim Burton dejó atrás a varios directores, por lo que pudo echar a andar su proyecto. Su presupuesto fue de 20 millones de dólares y se le dio la libertad de elegir a su actor principal: Michael Keaton. La cinta rebasó las expectativas de los fans y de los productores. **Batman**, era abordado de una manera apocalíptica y decadente, rompía los esquemas de las cintas de héroes.

El film era más cercano a la ya **CITADA CONAN: THE BARBARIAN** que a **SUPERMAN**. Burton siempre ha mencionado que la visión del enmascarado se apoyó en la de Frank Miller y la locura de sus personajes. Fue por ello, que Burton exploró el campo del enfermo mental en los personajes de *Batman*, aspecto hasta ese momento desechado casi por completo.

Con esto, logró hacer de la cinta de **BATMAN** un debate entre psicópatas, entre la locura y la realidad. Batman regresó a la pantalla y su retorno fue oscuro, tal y como lo había sido en su origen, y de ahí lo lograba transportar a uno de los mundos más sorprendentes, creados en historia alguna para el cine.

II

Batman: el comic.

Batman nace en 1939, con la consigna a Bob Kane de crear un super-héroe capaz de competir con *Dick Tracy*, *The Phantom* y *The Shadow* y no como muchos creen con *Superman*. *Batman* era un ejemplo del nuevo héroe, más humano y, sobre todo, más vulnerable.

Batman suple sus debilidades con el desarrollo físico de su cuerpo y de su ser— busca retomar las doctrinas de los Lima-Lamas, entre otras cosas—, además de que logra canalizar su terrible obsesión por conseguir la justicia (que no es más que tratar de vengar la muerte de sus padres día a día, ya que éstos fueron asesinados frente a sus ojos, a manos de un mediocre asaltante, cuando él todavía era un pequeño).

Batman aparece, por vez primera, en el número 27, del mes de mayo de 1939, en

el **Comic-Book** *Detective Comics*; en esa ocasión y sin que se hablara de su origen— ya que su creador lo desconocía— causa gran impacto entre los fans de las historietas. El concepto y el diseño que utiliza Kane, lo adoptaba de un viejo serial cinematográfico de nombre *THE BAT*, donde el protagonista era un villano que se disfrazaba de murciélago.

Con este “robo” al cine, Kane desarrolla al personaje y no es hasta dos meses, en el número 29 de agosto, que relata su origen y se le da la forma definitiva al personaje. En la última viñeta de la historia, se exhibía al protagonista en su imagen clásica: encaramado en lo alto de un edificio, recortado contra la luna, en una postura preparada para el salto, con una vestimenta azul oscura, una máscara puntiaguda y la ya tradicional capa que insinúa las alas de un murciélago.

En el futuro la historia recibiría diversas variantes, incluida la relativa a que *Batman* (#47 de 1948), captura al asesino de sus padres. La excusa motivacional de *Batman*, la cruzada expresionista de su inicial estilo gráfico, la caracterización grotesca de los personajes de la delincuencia, los esquemas narrativos sobre una constante cacería humana, y las intrigas,—dignas del mejor relato policiaco—, le dieron gran popularidad y propiciaron que se buscara fortalecer la personaje; por ello, se le dotaron de aspectos muy peculiares.

Batman en su faceta terrenal, era un tipo bastante superficial y banal, no era más que un joven millonario, que desecha la estabilidad familiar y se ve rodeado de diversas mujeres: es el prototipo del play-boy. En contraste con estas características, en la dualidad de sus problemas, el alado nocturno, decide proteger a un joven, en el cual ve reflejada su vida y sufrimiento, de ese personaje nace Robin: The Wonder Boy, quien aparece en el # 38 de *Detectives Comics*, en abril de 1940.

Batman, como ningún otro comic, le debe mucho al cine para su formación y consolidación, nace de la idea de la cinta *THE BAT*, pero ha de ser con el serial cinematográfico, realizado sobre el mismo, en 1943, que el personaje se va enriqueciendo, además de que comienza en ese año a ser dibujado en los formatos del **Dayli-Strip** y en algunos suplementos dominicales.

Es precisamente en este período, que varios de sus personajes y características aparecen o se consolidan. Así, se puede ver, como en el cine aparece, por vez primera, el mayordomo Alfred y de manera posterior en los comics (en el # 16 de abril y mayo

de 1943), aunque este Alfred era corpulento y no como el conocemos en la actualidad: delgado y alto, que se asemejaba más al que aparecía en la tira diaria.

Otro aspecto vital de la historia y que surge por vez primera en el cine, es la *Baticueva*, que fue el título de unos de los capítulos del serial. El *comic-Book*, lo retomaría tiempo después, y qué decir de todos los artilugios surgidos para combatir el mal: la bati-pistola, bati-movil, etc—llevados al extremo, en la década de los sesenta con la serie de televisión—.

Con la transmisión en televisión, en 1966 del primer capítulo de **BATMAN**, la historia se transformó por completo; por un lado, empezó un nuevo auge del personaje, en todos los ámbitos,— aunque se desentendió por completo del concepto que se venía manejando en esa etapa en el **Comic-Book**, con las aportaciones de Carmine Infantino, quien era el que dibujaba a la tira desde 1964 y que fue el primero que había logrado impregnar un tratamiento sombrío y majestuoso en sus trazos—.

La **D.C COMICS**, opta por seguir la moda, y decide quedarse con la propuesta televisiva, por lo que el comic se ve rápidamente inundado de matices infantiles, que, a la postre, lo mantendrán sumido en la mediocridad. La batimanía, protagonizada por Adam West (Batman), Burt Ward (Robin) y Alan Napier (Alfred), en complicidad de una fila de grandes estrellas que intervenían en los programas (Cesar Romero, Vincent Price, Elizabeth Taylor, Burgess Meredith, por citar solo a algunos), se revertía en fuertes daños al personaje, le creaban un estigma de estúpido, el no lo perdería de manera masiva y fácil, hasta la aparición en 1989 del personaje en la cinta de Burton: **BATMAN**.

Decir que Burton cambia a Batman, sería afirmar algo falso; Tim solo traspasa, lo realizado por los dibujantes Neal Adams o Frank Miller, quienes supieron conjugar lo cotidiano, con lo onírico. Devolvieron a Batman, su condición de “señor de la noche”, en un contexto de vibrante realismo fantástico; además, el héroe evolucionó, y ya para mediados de los ochenta, el debate de moralidad y política, alcanzaban una gran resonancia en sus páginas. Con ello sus antiguas correrías nocturnas, en pos de saciar su sed de venganza, se canalizaban, en un sombrío, pero emotivo itinerario, en donde se balancea la nocturna cacería del hombre en busca de la justicia y las propias tinieblas internas del cazador.

Batman creció, como ningún otro comic lo hiciera, ni siquiera el juvenil personaje

de Spider-Man, ha podido alcanzar la magnificencia del alado nocturno, por lo que se vio obligado a dejar el lugar de honor de los comics— lugar que había mantenido por más de dos décadas—. Batman con la excusa de hacer más reales sus historias, es un escaparate para manifestar nuevas tendencias, tanto artísticas, como sociales y morales; la ruptura de las viñetas, la movilidad en los trazos, el entintado en seco, etc, han creado mundos acordes a la locura de Bruce Wayne, además de fomentarse una extraña fusión entre las novelas gráficas 4, los Comics-Books y las películas.5

4.4.-BLADE RUNNER y ALIEN: ejemplos de estas nuevas películas.

Para finales de la década de los ochenta, el comic ya había encontrado la manera idónea de evolucionar, de manera definitiva ya no hacia falta clasificar al comic o ponerle etiquetas, para que con ello se realizaran historias de calidad,—aunque prevalece la historieta para adultos; sin embargo, ésta se da para presentar una mayor cantidad de desnudos o pornografía y no para manifestar avances estéticos o temáticos importantes—. Ahora el mejor comic que se realiza, es el que va dirigido a su público natural, es decir el de los niños y jóvenes, y de ahí se parte para que penetren todas los integrantes de la sociedad.

De manera paralela, el cine busca nuevos códigos narrativos, y ve en el comic y en los videojuegos6 nuevas alternativas para modificar esto. El primer gran éxito de esta vanguardia son las películas **ALIEN Y BLADE RUNNER**.

Ridley Scott comenzó a trabajar la idea de realizar una cinta del género de la ciencia ficción a finales de la década de los setenta, después de que vio **STARS WARS** de George Lucas (1977). En ese momento, se encontraba haciendo el guión de *Tristán e Isolda*, pese a lo avanzado del proyecto deja su idea y retoma por iniciativa de unos amigos el guión de **ALIEN** —que ya habían manejado y abandonado cinco directores—, se entusiasma con la propuesta, de inmediato busca reflejar el estilo del gran dibujante Moebius7 para recrear la atmosfera de la cinta, y comienza a dar marcha a su imaginación, con lo anterior no solo logra crear un mundo del futuro de manera visual, donde combina elementos antiguos y modernos. Sino que crea un mundo del futuro, nos distante del existente en esa década, por un lado se ve el equipo de la tripulación, que se asemeja más a los atuendos utilizados por los astronautas de las

viejas cintas de los cincuenta, y, por el otro, muestra aspectos tecnológicos aun no existentes en la sociedad. Pero lo destacado y que resulta mucho más apasionante, es la descripción visual, que se realiza con tonos claustrofóbicos sobre el interior de la nave espacial y la de sus conflictivos ocupantes, misma que se ven envueltos en un proceso de descomposición interna, al llegar al límite de una situación,; situación que es provocada por el ser alienígena del cual no sabemos nada; además de que lo poco que sabemos de este ser, es que es perfecto: es una maquina de matar; lo que hace palidecer a los tripulantes y al espectador aun más.

El monstruo alienígena no tiene forma, puede ser tan grande como queramos o tan pequeño... como para caber en el sistema de ventilación; puede ser un robot, un cangrejo o un dragón; en realidad, nos lo imaginamos y le damos las características que nosotros queremos o mejor dicho las que el director quiere que nosotros inventemos, ya que este "engaño" visual es provocado por Scott, al realizar diversas tomas, que nos dificultan el reconocer el ser. La monstruosidad del Alien, depende de tres aspectos: 1.- La información científica que tenemos del ser (es decir: sangre de similar textura que el ácido, veloz, inteligente, depredador, etc). 2.- El desconocimiento visual adecuado del alienígena, y por último, 3.- El hacer que el público lo imagine tan malo y feroz como quiera. Deja que la imaginación juegue una mala pasada. Además, estéticamente siempre está rodeado de elementos o muy barrocos o muy expresionistas: oscuridad, humedad, poca luz, juego de sombras, ruidos desagradables.

El experimento de Scott, dio un resultado sorprendente, más del que todos lo que intervinieron en la cinta esperaban, *Alien* fue la obra que dio a conocer a Scott a nivel mundial, pero fue **BLADE RUNNER**, quien lo consolidó.

Cuando estaba terminando de filmar **ALIEN**, Michael Deeley le llevó la historia de **BLADE RUNNER**; Scott después de leer el guión, decidió desecharlo, no tenía ganas de hacer otro film de ciencia ficción. Sin embargo el éxito de **ALIEN** y los recuerdos que aún mantenía de **STARS WARS**, no le quitaban de la mente el script, por lo que pronto Scott encontró en la trama, algo más que aparatos voladores; se dio cuenta que era posible fusionar el *cine noir* con la ciencia ficción (aunque de esto último no estén de acuerdo varios amantes de la novela de este género), tal y como había fusionado el horror con la ciencia ficción en **ALIEN**.

Scott hizo que en 1979 los productores se interesaran en el proyecto, por lo que,

inmediatamente, se comenzaron a crear los aspectos visuales que ayudarían a sobrellevar la narración de la historia. Se buscó la ciudad adecuada, el vestuario propicio, la arquitectura deseada, se realizó un *Story-board* a la perfección, el cual contenía, plano por plano, lo que se pensaba filmar, lo importante era lograr que los efectos especiales no opacaran a la historia ni a los personajes, y esto último el director lo logró.

El resultado fue que, **BLADE RUNNER** fue y es una cinta de gran impacto visual y narrativo, por lo que, tal vez, sin quererlo se convirtió en un parte-aguas o mejor dicho, en un modelo a seguir dentro de la cultura audiovisual, muy acorde al llamado posmodernismo de finales de la década de los ochenta. Fue tal la importancia de la cinta, que, sin temor a equivocarme, tal vez toda la década se vio influenciada con esta cinta y, en menor grado, con su *ALIEN*.

Diversas manifestaciones estéticas y artísticas (literatura, arquitectura, cine, comic, etc), fueron retomando elementos que se presentaban en esas cintas, y no es que Scott los tuviera "guardados" y que como un mago los mostrara al mundo. La virtud de este director, fue la de lograr amalgamar una cantidad de elementos que se encontraban latentes, pero de manera aislada. Todos ellos se encontraban en los diferentes fenómenos artísticos, destacando de ellos los comics.

BLADE RUNNER muestra un mundo futurista, rescatando varios aspectos que están presentes en la novela de ciencia ficción y en viejas cintas del género: nos transporta a una "megaciudad", ejemplo de la decadencia del mundo (los buenos habitantes han dejado ya la tierra), que muestra grandes antagonismos. Por un lado la tecnología ha invadido por completo lo cotidiano, existen autos voladores, métodos de control eficaces, teléfonos audiovisuales, etc. Y, por el otro, recuerda que los grandes problemas de la sociedad no han sido superados: corrupción, violencia, pobreza, racismo, y todos ellos manifestados en mayor escala.

La sociedad presentada en **BLADE RUNNER**, es un sociedad decadente y destructiva; con este panorama social, surge un estrato más bajo que cualquiera que hayamos conocido, el de los replicantes: seres o androides creados con una gran semejanza a los humanos, para realizar los trabajos que el hombre ya no debe hacer y aunque son de gran utilidad para esta nueva sociedad, son catalogados como seres de menores, segunda categoría.

A los replicantes se les otorga un nombre, belleza, recuerdos e incluso sentimientos. Pero como en todas las cosas que ha realizado el hombre. Sus creaciones les dan la espalda, sus creaciones se les revierten. Son tan perfectos que sus creadores se ven en la necesidad de darles un método de control infalible: un chip interno que los destruye en un lapso de tiempo. Ante esto, los replicantes buscan revelarse, por lo que tratan de encontrar lo que ya nadie quiere: la vida.

Para lograr este objetivo, viajan a la tierra (cosa que tienen prohibida) y buscan a sus creadores para que los salven, para que les den un mayor sentido a su existencia, para ser humanos... más humanos... que los mismos humanos.

En contrapolo y para controlarlos, la sociedad crea a otra clase de seres, con la finalidad de destruir y para ello se elige al ser más depredador de la tierra, a los humanos, concebidos como seres superiores, se les bautiza con el nombre de *Blade Runners* y su misión implacable es eliminar a todo replicante rebelde que esté en la tierra. Los *Blade Runners* se convierten en jueces y verdugos inmediatos de los replicantes.

Con este sencillo argumento, la cinta parece que se hunde en la superficialidad, pareciera que carece de originalidad y que todo lo que rodea al film solamente sirve de apoyo para relatarnos la historia, sin embargo con las bases del suspenso y con la experiencia de lo realizado en *Alien*. Scott "pasea" al espectador, por su mundo complicado y laberíntico. Además utiliza diversos recursos, para hacer más creíble su historia. Sus personajes hablan en diferentes lenguas, muchas de ellas inentendibles, además de presentar una ciudad de Los Angeles transformada, donde lo que cuenta es su utilidad, su funcionalidad y no su estética. Conceptos acordes al posmodernismo y al desconstruccionismo.

La cinta era tan compleja—o al menos eso pensaban los productores— que se obligó a Scott a que alterara un poco la misma, así que se vio en la necesidad de agregar un narrador en off —que, por cierto, es el mismo protagonista Harrison Ford—, al estilo de las viejas cintas del cine negro. Éste, en sus diálogos aparte de debatir su vida, en profundos y analíticos monólogos, expone su posición ante lo que realiza, vive y siente, por lo que de manera sutil va explicando algunos aspectos de la cinta, o mejor dicho, de su estética, de su lenguaje.

El narrador en off, dio pautas de lectura muy similares a la de los comics, era

como leer los bocadillos o *ballons*, de una viñeta y aunque años después, al ver la versión que realmente pretendió hacer Scott, muchos supusieron que no era necesario el narrador y que incluso este elemento propició que la lectura de la cinta cambiara por completo, ya que las explicaciones del narrador le daban una obviedad innecesaria a la historia, sin embargo sus aportes visuales y estéticos siguen siendo inobjektables.

La cinta de **BLADE RUNNER**, no obstante ser recibida con poco éxito en el panorama cinematográfico, convirtiéndola en un fracso en taquilla, se consolidó como una cinta de vanguardia, al poco tiempo, inspirando con su nueva estética a otros directores, que a siguieron con las mismas pautas y elementos.

El film fue rescatado en video y en cineclubes, hasta llegar a ser una cinta de culto, por lo que hoy en día ya es considerada una obra maestra del cine contemporáneo.

Las películas de ciencia ficción se apropiaban de todo, y eso era de manera lógica. Lo que en realidad sorprendió, fue que otros tipos de films, se acercaran a estas propuestas y que las asumieran cintas de todos los géneros; sin embargo, fue el género de terror el que se nutrió de manera especial y de manera constante de todas las propuestas estéticas y temáticas, en la década de los ochenta. Dejaba a un lado el terror y el gore por sí sólo y, se acercaban al neobarroco, basta ver **THE SHINING(1980)**, de Stanley Kubrick, quien desde un complicado y laberíntico argumento, distorsiona la mente humana y al ser humano, hasta hacerlo caer en la locura(de manera obvia se recuerda la escena final que se lleva a cabo en un laberinto de enormes proporciones, en la que Jack Torrance (Jack Nicholson), persigue a su pequeño hijo (Dany Lloyd) para eliminarlo, o la ya clásica **A NIGHTMARE ON ELM STREET(1984)** de Wes Craven, donde, por medio de los sueños se desarrollan impresionantes historias que siempre desencadenan en algo negativo y terrorífico, en donde, de manera constante, el castigo siempre se apega a la conciencia de las víctimas.⁸

En los ejemplos de cine de terror, lo neobarroco se consolidaba de manera temática, aunque es en la ciencia ficción, donde visualmente logra recrear a la perfección diversos aspectos estéticos y artísticos que ya se venían manejando en las historietas y obras literarias como **El nombre de la rosa**, **El péndulo de Foucault** de Umberto Eco o los diversos cuentos de Isaac Asimov, y de manera reciente, en las obras de algunos jóvenes escritores destacando; Brian Easton Ellis con su **American Psico** y Douglas Couplan con su **Generation X**.

4.5.- La cintas de BATMAN y DICK TRACY: máximos ejemplos del comic adaptado al cine en la década de los ochenta y noventa

Batman: el film.

Un plano general de *Gothan City*, es el inicio de la película de Tim Burton y, con ella, se puede distinguir, que no se asemeja a ninguna ciudad conocida hasta este momento, tal vez más cercana a la mítica Metrópolis de la cinta de Fritz Lang, que a Nueva York, que sería lo más parecido a ella, en nuestro mundo. Pero ¿por qué iniciar con esta toma y no con una introductoria del personaje?. Burton pretendió que el espectador conociera primero el entorno del alado nocturno, ya que la ciudad por si sola es parte de la personalidad de él. La fusión del barroco, del modernismo y por supuesto del gótico en sus construcciones, son únicas y solo en ellas puede o debe existir Batman, no es la pulcritud de Metrópolis (la de Superman), o la casi perfecta *Central City* de *Green Light*. No, esta ciudad es lugubre, carente de luz, no solo por la permanente lluvia y atmósfera tétrica, sino por su falta de esperanza, de fe, por la proliferación de la corrupción. Y segundo, saber que *Gothan City* es el lugar adecuado para que vivan en ellas los más enfermos y crueles maleantes, es el lugar para que la corrupción florezca, para que el mal viva día a día, para que se gesten dentro de ella las acciones más descabelladas, Para que su héroe y protector sea un psicópata.

Con este ambiente, Tim Burton logra plantear el escenario perfecto para su relato, para contar las aventuras egocéntricas y psicópatas de Bruce Wayne. Él es la ley y creó firmemente que sólo él puede evitar el mal, se ha reservado en el anonimato por muchos años, pero decide que es momento de salir a luz, de intimidar a los malos, de hacer a la noche su aliada, y así lo hace manifiesto en la primera escena que aparece, toma a un maleante que ha repetido parte de su trauma (el asalto y asesinato de sus padres), lo deja vivo pero le da una misión: "diles a todos tus amigos, que soy Batman....., que yo soy la noche", desde ese momento y de manera irónica, la noche deja de ser impune al crimen. Ahora es el estado perfecto del día para abatir el mal.

Ya se ha mencionado, que temáticamente: **BATMAN**, no varía de las últimas versiones del comic, pero la verdadera importancia se manifiesta en la propuesta visual y estética que se manifiesta en toda la escenografía de la cinta, tal vez desde **BLADE**

RUNNER, ninguna otra cinta dependió tanto de ella. Su ciudad es parte integral de la historia, de la trama: no puede existir Batman sin *Gothan City* y tal vez *Gothan City* no existiría sin Batman.

La ciudad envuelve no solo a los personajes, de igual manera que *Alien*; la ciudad nos absorbe y mantiene al espectador al filo de la butaca, quin forma parte de los sueños y pesadillas de los personajes. Así se observa cómo Bruce Wayne, empieza a enfrentar a sus demonios, que se ven encarnados dentro de su antagonico enemigo: The Joker.

II

Dick Tracy.

Cuando Warren Beatty decide llevar a la pantalla al duro detective, el comic casi había desaparecido de las tiras de los principales diarios de la nación americana(no así de los mexicanos, ya que el comic se seguía reproduciendo en las hojas de la tira dominical del periódico El Universal). La gran influencia del actor, tanto para los productores como para el posible reparto, hizo que se hiciera realidad su sueño, y no sólo eso, sino que logra que se filme la adaptación más compleja y completa de comic al cine, hasta ese momento.

Beatty supo utilizar todos los adelantos que podía ofrecer Hollywood en efectos especiales y maquillaje, por lo que ahora sus villanos aparecerían tal y como los había concebido Chester Gould. Por fin, la maldad era reflejada en la pantalla, siendo la excepción solo Dick Tracy, ya que al ser interpretado por el mismo Beatty, prefirió conservar solamente el espíritu del personaje y dejar de lado los rasgos duros de la tira.

Dick Tracy se convirtió en el reflejo del mundo de las tiras cómicas, pero su gran virtud fue fusionar los mundos reales, de los mundos mágicos, la similitud de su ciudad con la villa de la cinta de **POPEYE** o la ciudad que nunca entendió al joven Edward Scissorhands, es notable. Beatty no pudo alejarse del mundo de callejuelas y del cine noir, en resumen: era repetir un poco el mundo de Tim Burton.

Dick Tracy no es la gran cinta, no varió del utilizado el la tira diaria, el tema era sencillo y, simplemente, detectivesco, pero logra reflejar el sentir del héros americano,

donde prevalecen los valores de la derecha – americana, protestante, sin complejos y de manera abierta extremadamente religioso.

Lo importante de la cinta de Beatty, es que se convirtió en un ejemplo importante del cómo se podía adaptar un comic a la pantalla grande, logra fusionar todo lo que hasta ese momento existía en anteriores adaptaciones, el director jugó con todo los elementos teóricos del neobarroco, con la tecnología para poder realizarlos y plasmarlos en la pantalla de manera impensable. Realmente lo importante es que lograba reflejar una parte de la estética, sin ser tan seria o sombría como la planteada por Tim Burton. Ver a Dick Tracy en esa cinta, era imaginar que se leía diariamente una nueva aventura, era ver realmente un comic en el cine.

4.5.- Otras cintas con la estética neobarroca.

Con **BATMAN** y **DICK TRACY**, el género de comics filmados se encontraba totalmente recuperado, y este auge se manifestaba en todo aspectos, las cintas se habían convertido en un gran artísticamente, se habían convertido en un revulsivo a seguir dentro de la industria, los que antes se veía solamente reflejado en los comics, ahora se plasmaba de manera constante y magistral en el cine, los comic dejaban de ser estáticos y pasaban a ser cinéticos, su estética era ya una realidad en las producciones hollywoodenses.

La constante, la repetición.....

Con el rotundo éxito, se podría presentir que llegaría una avalanchas de cintas con características similares a las de batman y Tracy, es decir con elementos neobarrocos y, para la década de los ochenta y noventa y esto ocurrió.

La receta fue, repetida y los ejemplos fueron diverso y variados, de manera obvia tenemos a **GREMLINS(1984)** de Joe Dante y producida por Steven Spielberg, la ya citada cinta de **TERMINATOR(1984)** de James Cameron, **POLTERGEIST(1982)** de Tobe Hooper, o de manera sutil **JFK(1991)** de Oliver Stone. Sin embargo como no podemos analizar a cada una de las cintas producidas en los Estados Unidos, ya sea en Hollywood o en los sectores independientes, si se pueden señalar que las características generales que estas tienen son las mismas:

1.- Excesiva violencia, sea la película que sea, desde **RESERVOIR DOGS(1992)**, de Quentin Tarantino, hasta **HOME ALONE(1990)**, de Chris Columbus (destacando en este rubro lo realizado por los directores de culto, entre los que se encuentran los hermanos Cohen, quienes han creado verdaderas obras complejas de laberínticas situaciones, destacando; **THE MILLER'S CROSSING(1990)**, **BARTON FINK (1991)**, **FARGO(1997)**; logrando una constante temática y visual, teniendo como punto central una gran carga de la violencia.⁹

2.- Saturación de imágenes.

Aquí tenemos como un gran ejemplo la cinta de **FORREST GUMP (1994)**, de Robert Zemeckis, **APOLLO 13** de Ron Howard, **JFK (1991)** y la cinta de culto **NATURAL BORN KILLERS(1994)** Asesinos por naturaleza, **ANY GIVEN SUNDAY (2001)**; estas últimas del director Oliver Stone, en donde los excesos visuales, más dignos de un videoclip, que de una película; fatigan al espectador y minimizan la historia, además de otorgarle una gran peso a la música y aunque la convierte parte integral del film, no pasa de tener un esquema simple, —por cierto este último recurso lo han desarrollado de mejor manera otros directores , destacando Wim Wenders, quien ha encontrado en la música y en especial en el Rock, a un aliado extraordinario para resaltar, no solo la historia, sino la narración visual y temática de la mayoría de sus recientes filmes—. Otro director que realiza cintas neobarrocas es Peter Greenaway, quien con una clara influencia en varios preceptos de esta corriente, logra filmar obras complejas, en donde las artes plásticas, la música, el performance y el cine se fusionan de manera irreverente, bajo el hilo conductor de una trama bien estructurada. **THE PROSPERO'S BOOKS (1991)** es un claro ejemplo de ello. Caso aparte, es el canadiense David Cronenberg, otro director que ha realizado obras de difícil lectura, pero que y que poco a poco se ha ganado el reconocimiento de innovador y de un cine de autor.¹⁰

3.- Lo monstruoso.

Dentro de las características del cine que se realiza en Hollywood, aparece la creación de lo monstruoso, más allá del ser deforme, que por sí solo y por su aspecto ya produce temor¹¹. El cine de ha procurado retratar la ferocidad que existe en la raza

humana; bajo este precepto las cintas de psicópatas se incrementan. Ahora no solo es el “coco” de Halloween o el maldito jardinero que regresa de su tumba a vengarse; pueden ser cualquiera: elvecino, el esposo o esposa, el doctor, etc. Cualquiera puede matar a cualquiera y no importa si la cacería es similar a la realizada por Sherlock Holmes contra Jack el destripador; ahora solamente los atraparan si ellos lo deciden, el mejor ejemplo de lo anterior es **THE SILENCE OF THE LAMBS(1991)** EL Silencio de los inocentes, de Jonathan Demme, pero no se puede dejar de lado el excelente film **SE7EN(1996)**, del director David Fisher quien retoma, más que nunca, lo realizado por Scott y Burton, no por nada, él se encargó de dirigir de manera muy digna la tercera versión de **ALIEN**.

Existen otros ejemplos de cintas que manifiestan esta estética de gran manera: **JACOBS LADDER(1990)**, la escalera de Jacob de Adrian Lyne o **TWELVE MONKES(1995)**, Doce monos de Terry Gilliam quienes de manera individual y a su estilo, logran relatar visualmente dos historias diferentes, con similares propuestas estéticas: saturación de imágenes, guión complicado, excesos visuales, fragmentación de imágenes, locura de los personajes, etc.

Los ejemplos podían aumentar, hasta encontrar en casi todas las cintas producidas en Estados Unidos, características del neobarroco en mayor o menor grado, y no se vislumbra que esta tendencia cambie, esto se puede ver en **JURASIC PARK (1995)** de Steven Spielberg, **THE FIFTH ELEMENT(1997)** de Luc Besson, que aunque es una producción francesa, imita en todo al sistema de realización de Hollywood e incluso su estrella es una superestrella del cine americano Bruce Willis¹².

Y es, precisamente en cintas que actúa Bruce Willis, en donde se ha desarrollado a mayor escala el neobarroco, aunque esté presente de forma “Light o ligera”, dentro de estas cintas están **DIED HARD(1988)**, Duro de matar de John McTiernan; **THE LAST BOY SCOUT(1991)**, El último boy escout de Tony Scott, o su competidor directo Mel Gibson con **LETHAL WEAPON(1987)**, Arma mortal de Richard Donner, en sus cuatro versiones, se agregan los obvios *remakes*, con actores de mediana índole, pero no por eso menos taquilleros y efectivos (Steven Seagal, Brandon Lee —de este destaca solamente **THE CROW(1994)**, El Cuervo, del director Alex Proyas y la morbosidad de su muerte en el rodaje—, además de los incontables etc.). El esquema de la superproducción, de la receta de violencia excesiva, de los ritmos acelerados propiciados

por el exceso de ritmo en los montajes, la característica psicótica de los protagonistas, el reflejo de las obsesiones al máximo en las tramas, se está llevando a extremos y aún resulta complicado saber que pasará, sin embargo será difícil desprenderse de varios de estos aspectos estilísticos, por muchos años.

El cine de Hollywood no cambia en esencia, y si ahora se modifica, es por lo mismo que lo ha hecho en su historia: por dinero y si con eso pueden realizar una buena cinta, la hacen, hasta que la formula se acabe.... y termine todo con un *To be Continued.....*

Notas

1.- Jean Francois Lyotard. La condición posmodernidad. Edit. Siglo XXI. México.

2.- Elger, Dietman. Expresionismo. Taschen. USA. 1993.

3.-**The Returns of the Dark Night** se convirtió, sin quererlo, en un verdadero parteagüas dentro de la historia del comic norteamericano. Primero, fue la propuesta de realizar algo diferente, que rompiera de una vez por todas el mito del Batman psicodelico e infantil, y segundo, el tratar de presentar una verdadera opción a la **DC Comics**, para competir con Marvel, con algunas editoriales independientes y tercero, tratar de volver a llamar la atención de sus principales compradores: los adolescentes y niños.

El videojuego los había atrapado y resultaba difícil tratar de que reingresarán a la lectura.

Con todos estos obstáculos, se decide aceptar la propuesta del editor Dennis O'Neal y del dibujante y escritor de comics Frank Miller, retoma la idea del Bat oscuro y, sin lugar a dudas, influyó la cinta de Tim Burton. El éxito fue inmediato, Un Batman Adulto, un enfrentamiento a muerte contra Superman, una sociedad decadente — y real— Narcotráfico, corrupción, y unos trazos de gran movilidad hicieron posible que Batman rescatará no solo al personaje sino a la industria del comic.

Miller, Frank., Janson Klaus, Varley Lynn. THE DARK KNIGHT RETURNS
D. C. Comics. Estados Unidos. 1986

4.-La Novelas Gráficas. Aparecen gracias a la visión del más grande creador de comics en el mundo. Will Eisner, quien después de dejar de dibujar y editar el Comic-Book *Spirit*, decide involucrarse en el mundo del cine y los Story Boards, hasta que en 1978 publica *A Contract With God*, con lo que revoluciona al mundo de la historieta.

Eisner, Will. A Contract With God. Edit House. 1978 .Estados Unidos

5.- Con el éxito de Batman, pronto aparecieron las secuelas, llegando hasta el *Batman IV*, con un mundo distante al propuesto por Burton y al Caballero nocturno. La idea se agotaba, los protagonistas cambiaban y ni siquiera la inclusión de verdaderas super estrellas (Arnold Swasnegger, Uma Turman, George Cloone, etc..) o la frescura de un nuevo director (Jim Jarmuch), lograron evitar que Batman acabara peor que su caricatura de la década de los sesenta.

Clark, Eric. The World of the New Cinema. U.S.A. Citadell Press. pp.34-43.1996.

6.- Los video-juegos, al igual que los videoclips, se han encargado de modificar por completo los códigos visuales; ellos, a su vez, adoptaron ideas de los comics, pero de manera obvia con una ventaja: la posibilidad del movimiento; y, aunque ambos presentan características similares, como serían: movimientos rápidos, desfase de la realidad, encuadres iguales, utilización de la fragmentación, además de utilizar a la música como parte integral de estos productos, el cine tardó en reconocer estas cualidades, aunque de manera inteligente los ha dosificado:

Por cierto esta estética se ha manejado más en los cartones para televisión, destacando *Animaniacs*, *Ren And Stimpy* o las historias japonesas como *Mazinger Z* y *Dragon Ball*. En los largometrajes de animación sobresale **Aladín** de los estudios Walt Disney. Como ejemplo externo, está la cinta *TRON* (1982) de Steven Lisberg, producida por los estudios Walt Disney. En dicha cinta se manejaron aspectos del video-juego, que, incluso no eran presentados aún en los mismos, no obstante ese innovador planteamiento visual y estético, la cinta fracasó en taquilla.

Solomon J. Stanley. The Film Idea. Harcourt Brace Jovanovich. Estados Unidos. 1974

Eco, Umberto. Apocalípticos e integrados. Edit. Tusquets. México 1996.

Calabrese, Omar. La Era neobarroca. Edit Catedra. México 1992.

7.- Moebius es sin duda uno de los más grandes creadores de historietas del mundo, sus aportaciones han sido invaluable, destacando lo que realizó para la revista **Heavy Metal**. Su estilo de realismo en los trazos de sus personajes y la fusión que hizo con los ambientes pictóricos de diversas corrientes, propiciaron que de su pluma surgieran obras maestras, dignas de Alex Raymond, Harold Fisher o Will Eisner.

Horn, Maurice. The World Encyclopedia of Comics. Avon Books. USA. 1977.

8.- El manejo de la conciencia interna como culpable de todos nuestros males ha sido un tema muy tratado en Hollywood, por lo que se han creado verdaderas obras de terror psicológico; cualidades temáticas, que ya manejaba Alfred Hitchcock en varias de sus importantes cintas.

Truffaut, Francois. Hitchcock-Truffaut. The definitive study of Alfred Hitchcock. A Touchstone Book. Publisher Simon and Simon. USA. 1985.

9.- Dentro del cine independiente americano, se han gestado importantes carreras, una de las más sólidas y que por cierto son garantía de taquilla, es la de los hermanos Cohen, quienes se distribuyen el trabajo de producción y de realización en todas sus cintas. destaca en ellas, el guión, que siempre se ve rodeado de diversos nudos y enredos, difíciles de explicar, además de saturar con una gran violencia a sus filmes, y si no véase el grueso de su filmografía: **BLOOD SIMPLE(1984), MILLER'S CROSSING.(1990), BARTON FINK(1991) o FARGO (1996).** Cuando se salieron de su constante en **THE HUDSUCKER PROXY**, no les fue tan bien, aunque la cinta era de gran calidad.

The Films of Cohen Brothers.

Citadel Press. USA. 1996.

10.- David Cronenberg, es sin lugar a dudas uno de los directores más polifacéticos de los últimos años, y del cual han surgido filmes de extraña fusión y composición. **NAKED LUCH (1991)**, es una adaptación singular de la novela de William Burroughs, en la que extrañas criaturas se entremezclan con la vida cotidiana, tal y como lo harían las alucinaciones en realidad.

De otra lectura, es **DEAD RINGERS (1988)**, donde la imposibilidad de sobrevivir de manera natural, lleva a los excesos psicópatas, que de manera natural, conllevan a la descomposición; en esta línea también, se encuentran sus cintas de carácter más hollywoodense como son **THE FLY (1986)** y **THE DEAD ZONE (1983).**

11.- La aparición de lo monstruoso o la deformidad tiene una gran tradición dentro de la narrativa universal, y fue, por ello, que el cine la llevó a la pantalla de manera rápida; pero el éxito del género, se dió cuando el mundo vivió un período difícil de entre guerras y de depresión económica. Así, lo monstruoso encarnaba al mal y que, por cierto, éste siempre perdía, no importara lo que hiciera, el bien lo mantenía a raya: Frankenstein, The Wolfman, The Mummy y los incontables etc, invadieron al mundo, por más de dos décadas de manera triunfal y no es hasta este fin del siglo XX, que resurgen para ser adoptados por la nuevas generaciones.

Leer:

Gubern, Roman y Pratt, Joan. Las Raíces del miedo. Edit. Tusquets. Colecc. Infimos. Barcelona. 1979.

Barahonda, Fernando. 100 películas de terror. Royal Books. España. 1992.

12.- En Hollywood, existen otros directores que han adoptado en algunas de sus realizaciones aspectos de la estética neobarroca; destacan Martín Scorsese en su film **CASINO (1995)**, o el director Woody Allen, quien a lo largo de su obra, presenta complejas historias que se amparan en un enmarañado guión, donde la individualidad predomina ante todos los sentimientos o valores de la sociedad.

The Hollywood in The 90's. Citadel Press. Pp 37-45

V.- CONCLUSIONES.

5.1.- El cine de Hollywood a finales del siglo XX.

I

Más allá del cine que se ha analizado, como sería en realizado por Ridley Scott y Tim Burton, donde se destacan de manera clara el estilo llamado Neobarroco, es importante señalar, de grosso modo, las aportaciones que han realizado algunos de los cineastas más importantes en la historia del cine mundial y, en específico en el cine de Hollywood.

Algunos de ellos, incluso hoy en día continúan innovando y presentando de manera continua nuevas propuestas; su cine no envejece, al contrario, pareciera que en él se encuentra la mítica fuente de la eterna juventud. Sin embargo el que se pueda degustar este tipo cine no es fortuito, sino que, de manera tajante, se debe a que el cine que se realiza en la actualidad en Hollywood y, por ende, en otras zonas de la unión Americana, ha mantenido una constante: la académica. 1

Desde finales de la década de los setenta, se comenzaron a presentar grandes cambios en la industria cinematográfica a Americana. Con la aparición de una nueva generación de cineastas, emergidos de las escuelas de cine y con hechuras del cine independiente de la década de los sesenta, se lograba darle la frescura y la calidad necesaria al cine de los grandes estudios. Directores como Martin Scorsese o Francis Ford Copola, comenzaron a asombrar al mundo con sus filmes, por lo que, de manera rápida, se convirtieron en modelos a seguir por casi todos los nuevos realizadores, no sólo por su audacia visual, sino por la nueva propuesta temática que presentaban.

Con obras diferentes, el que más ha aportado al cine Americano es Martin Scorsese. Con una propuesta narrativa y visual vanguardista, expuesta desde su primera cinta comercial **MEAN STREETS(1972)**, donde logra reflejar el violento mundo que se vive en los ghettos o barrios neoyorquinos (nada distantes a los de las otras grandes ciudades de la nación americana).

Scorsese retoma a dos personajes de la pequeña Italia, un gángster y un sacerdote, para poder relatarnos su historia y es, en esta relación, que se fusiona todo el sentir de un grupo social minoritario de la urbe de hierro, con una propuesta de gran

fuerza visual, que se basa en lo real hasta las últimas consecuencias, donde retrata los males que envuelven a la sociedad (violencia, pecados, corrupción, desigualdad, etc) siempre apoyados con un estilo técnico depurado (planos secuencias, sincronizados a la perfección con la banda sonora, lo que le otorga a cada uno de los personajes y las historias una mayor fuerza).

Este estilo se vería consolidado con la mayoría de sus producciones, desatacando de todas ellas su obra maestra **TAXI DRIVER(1975)** y las recientes **GOOD FELLOWS(1990)** y **CASINO(1995)**.

Por su parte, Francis Ford Coppola, debuta en 1972 con una de la cintas más memorarles de la historia del cine mundial: **THE GOODFATHER**; el film es un relato poético sobre el mundo de la máfia, en el film, presenta la violencia real y cruday la entremexcla con una tragedia digna de un lirismo operfístico. Los Corleone son los héroes que perdonamos de antemano y se convierten en íconos de nuestro mundo y de nuestra sociedad.

La zaga se convirtió en una inagotable fuente de historias que se reflejo en *The GOODFATHER II(1977)* y *THE GOODFATHER III(1990)*, llegando a influir, de gran manera no sólo en los directores futuros, sino en la percepción de lo que es o debe ser la mafia y, para muchos en el comportamiento de los hombres.

Más allá del romanticismo de los Corleone, Coppola se consolida como un gran director de cine al recrear uno de las momentos más importantes de la historia de los Estados Unidos: la guerra de Vietnam.

APOCALIPSE NOW(1979), fue una de las principales cintas que lograron desenterrar de manera masiva, las heridas de la guerra. Con una maestría increíble Coppola logra adaptar una novela de Joseph Conrad **El corazón de la Tinieblas**,² para hacer que su protagonista, Martín Shean, se adentre a un mundo oscuro en la jungla del lejano oriente en busca de su iniciación— quien como Ulises busca del Belloncico de oro, para redimirse como hombre—, es en esa busqueda se encontrará con un infierno, más digno de Dante que de la realidad misma, donde un ser erigido como Dios (Marlon Brando) es partícipe de las más crueles acciones, que hacen que la guerra misma sea una farsa, una caricatura.

APOCALYPSE NOW es el retrato de la decadencia de esa sociedad americana que se avizoraba en la década de los setenta y que pasaría muchos años para pudiera

adaptarse y asimilar lo que fue Vietnam y sus movimientos internos.³ La locura, la decadencia, la crueldad nunca fueron mejor retratadas y narradas como lo hizo Coppola.

II

Con la aparición de Scorsese y Coppola, las oportunidades a los directores, se ampliaron y ofrecieron la oportunidad de modificar de manera abrupta los canones estéticos y temáticos de los filmes; el cine de autor que, hasta ese entonces, se encasillaba casi en su totalidad en el cine europeo, aparecía de manera constante en el cine americano y hollywoodense. Los nombres de David Lynch, Woody Allen y Oliver Stone presentaban películas totalmente diferentes a lo que las productoras estaban acostumbradas a realizar, desde la perspectiva de un mundo lleno de paranoia, traumas e inseguridades; los tres directores representaban su propia versión de la sociedad moderna, con todo lo que ello implica: violencia, inseguridad, mentira, etc.

De manera individual Woody Allen, se acercó a los traumas freudianos que nos han acosado y formado toda la vida, por lo que comenzó a realizar con gran comicidad y habilidad, cintas que llevaron al género de la comedia a los niveles de excelcitud que no había conseguido el cine desde la época de oro de sus primeras dos décadas e vida.

ANNIE HALL(1977), MANHATTAN(1979), ZELIG(1984) Y HANNA AN HER SISTERS(1986), comenzaron a darle un espacio importante a Allen, ya no solo con la crítica sino con el público mundial, por lo que ahora ha podido experimentar y pese a que, por momentos es repetitivo en sus temas continúa siendo uno de los directores más brillantes del cine americano, como lo demuestran sus obras **MANHATTAN MURDER MYSTERY(1993),DESCONTRUCCION HARRY(1997) y CELEBRITY (1998)**, donde los males y bondades de la década de los noventa se reflejan de manera casi perfecta.

David Lynch, quien cobijado por su inclinación hacia lo absurdo o lo impensable (tanto visual como en sus historias), se le otorgó la bandera del posmodernismo y del cine de vanguardia; el sólo hizo una espléndida fusión entre la violencia existente, el suspenso de Hitchcock y las historias absurdas de la televisión (aquí utiliza en varias de sus tomas la técnica televisiva, tan menospreciada por lo cineastas), que le dan a cada

una de sus cintas un lugar notable e individual, desde el fracaso en taquilla **DUNNE** (1984), hasta **LOST HIGWAY**(1998).

El cine de Lynch siempre presenta situaciones no tan reales que el espectador las toma como si éstas existieran. El mundo del cine se acerca a toda una generación que siente que cada uno de los valores inculcados — familia, unión, respeto, sociedad— se encuentran en decadencia o se tambalean.

BLUE VELVET(1986) o **WILD AT HEART**(1990) y el redescubrimiento de su ópera prima **ERASERHEAD**(1977), relataban las historias adecuadas para dejar de lado a esos valores, por lo de manera casi instantánea Lynch sería un director de culto y pronto se encaminaría a ser un modelo (viva el amor y la individualidad), para directores y los jóvenes en la década de los ochenta y noventa.

El cine de Hollywood y, en general todo el cine americano, siempre ha estado atado de manos, ya sea por la censura abierta del gobierno y de los poderosos grupos religiosos, en específico los protestantes, hasta la censura de los productores y distribuidores y en algunos casos, la nada digna autocensura. Esto llevó al cine a que cualquier tema abordado por un director con una pequeña dosis de rebeldía tuviera éxito y esto es lo que le ha pasado a Oliver Stone. Influenciado por casi todos los nuevos cincastas y con pretensiones intelectuales y de creador de conciencias, algunas de las obras más importantes de Stone han llegado al cine casi en el momento adecuado: **PLATOON** (1986), **BORN ON THE FOURTH OF JULY** (1989), **THE DOORS**(1991) Y **J.F.K**(1991), obras muy complejas y bien realizadas, de donde se pueden desprender algunas obras maestras, como sería el caso de **J.F.K** y **PLATOON**, pero que se llenan de moralejas y de la visión casi mesianica que tiende a adoptar el director americana.

Stone piensa por nosotros y una gran mayoría a aceptado ese pensamiento, siempre empapado de lo que vivió en su juventud en la década de los setenta; los filmes van encaminados a dirigir al espectador a la sociedad a su verdad y en esta época de desencanto al gobierno. los valores morales y sociales, etc, por lo que es adoptado y seguido; claro está, siempre se encuentra apoyado por la gran maestría de su dirección escénica, de arte y sus historias, aunque siempre menor en comparación con otros directores de su tiempo.

El cine comercial y el independiente: Hollywoodense, se acercaron a finales del siglo XX, a un lugar igual de poderoso que lo que es su país económica y políticamente hablando. La supuesta crisis que se aventuraba a finales de los cincuenta por culpa de la televisión y que se vivió, de manera momentánea, a principios de los setenta, fue superada, se puede decir que el cine a nivel mundial es la diversión número uno y que el cine americano acapara el 75 u 85 % de las carteleras a nivel mundial y más del 90% en las listas de los videoclubes; las expectativas por el premio que otorga Hollywood, el Oscar, son impresionantes que se reflejan en las altas audiencias del evento; y es ahí en ese cine, que de manera estratégica, haya cobijado al cine independiente, aceptando todo lo ello implica: exceso, violencia, sexo, etc... en casi todas sus producciones.

El cine está cambiando su lenguaje; ahora es más real, más crudo y no se sabe si es el cine correcto o mejor dicho si esa formula le dará supervivencia. Han transcurrido veinte años de un cine mundial totalmente influenciado por Hollywood y por su realidad, tal vez por el tiempo natural de principio y fin de algo (en este caso lo fue el final del siglo XX), sea lo predominante; sin embargo, ahora el cine más allá de los temas se adapta de manera rápida a la tecnología. El reto es fusionar a ésta con buenos argumentos, con menos pretensiones sociales, tal vez, con menos crudeza, ¿qué el cine va a morir?, eso ya es cosa del pasado, ¿Qué habrá un nuevo cine?, podría decirse que sí; y será un cine acoplado a los nuevos intereses de su aliada número uno la televisión, el video y la mercadotecnia y en futuro real a los mundos interactivos de la informática y su hermana la digitalización.

Ahora, se percibe, un cine en donde se delimitan, de manera clara, las constantes y las repeticiones: la violencia, los efectos especiales, el culto al asesinato, el exceso en las post-producciones a los efectos especiales. Todo eso ya forma parte de los mundos neobarrocos, posmodernos o como los quieran llamar, que enuelven a las artes y al cine mismo; llegaron para quedarse, han servido para modificar nuestras percepciones visuales y de realidad. No es que sean los mejores, pero sí se puede afirmar que son una verdadera constante en cada una de las representaciones artísticas, sean literarias, pictóricas o visuales; esa es la realidad y el cine y el comic fueron los primeros vastiones para que en ellos se gestará.

5.2.-Conclusiones definitivas.

El Neobarroco continua, desde su aparición, de manera masiva, en el comic y, de manera posterior, en el cine, donde encontró el escaparte ideal para plasmar una nueva propuesta estética. Años atrás ,en la arquitectura ya se manifestaba, con propuestas que oscilaban entre lo efímero, y lo aberrante, pero permanente, abusando de que la arquitectura siempre jugó y ha jugado con el convencionalismo y el modernismo funcional que predominó en las décadas de los cincuenta hasta los setenta,—siendo en ese periodo y de manera muy general que se dejaba de lado la belleza y se pasaba a un solo aspecto: la funcionalidad—.

La arquitectura de hoy, aunque continúa peleando contra lo común, ha transpasado de la arquitectura de hacer obra a respetar a la arquitectura teórica, convirtiendo a ésta última en la gran innovadora del fin de siglo, desde Christo, que envuelve a las grandes construcciones y se roba la arquitectura para hacerla parte de su arte, hasta Peter Grenaway, Tim Burton o Win Wenders, que convierten a la arquitectura en una parte fundamental de su cine, de su narrativa, más allá de las grandilocuentes escenografías del cine italiano de principios de siglo o de la imaginación y soberbia de D.W. Griffith o Fritz lang.

Todas las manifestaciones artísticas se han transformado, nada es estático; que Calabrese las haya denominado Neobarroco y que para escribir esta tesis sea sea esté el mote adecuado para señalarlos, no es gratuito. El caos, lo degenerativo, lo inestable que el Barroco fue, de una u otra manera existe, y los ejemplos está presentes en todas y cada una de estas expresiones artísticas, que la constante las haga parecer que siempre han estado ahí, es otra cosa; el cine de la década de los setenta era otro y la estética o propuesta visual con la que se ha desarrollado el séptimo arte, a partir de la década de los ochenta, apoyado de manera obvia por los nuevos recursos de efectos especiales y post- producción.

En este siglo XXI, la forma de hacer y de relatar historias en el cine es diferente y si bien la formula de Hollywood, no es la única, si es, el escaparte ideal de una excesiva comercialización de la vida, y eso nadie lo puede negar.

Notas

1.- Caso extraordinario es el de Steven Spielberg, que dentro de una etapa de cine académico en Hollywood, se destaca como un creador hecho dentro del cine mismo; no es el único pero sí el más destacado, ya que gran parte del éxito del cine americano sobre todo en las llamadas superproducciones, él es uno de sus principales artífices y, sin duda uno de los íconos de la historia del cine comercial del vecino país del norte y soporte de ellos a nivel mundial. Otro sería George Lucas y como modelos de taquilla, seguros y que han sido replicados son Silvester Stalone y Arnold Schwarzenegger.

2.- La forma en que transportó la acción de la novela de Conrad fue, por demás, única; la esencia y la crítica del colonialismo inglés en Africa quedó plasmada en toda la cinta de Copola, sin ser la parte temática fundamental de la cinta, es decir los excesos que realiza un país invasor se reflejaron; para ello, no hay etapas en la historia. Ésta se repite y para colmo de manera más vacía, los marineros de Conrad buscan un interés monetario al hacer ese recorrido por el río. La tripulación que comanda Martin Sheen, no sabe porqué hacen ese mismo trayecto; solo los guía la supervivencia y la espera de que, pronto, termine su infierno en Vietnam y, sin embargo la destrucción del aldeano o colonizado es la misma.

3.- Cuando parecía que la lección de Vietnam se había aprendido por parte de la nación americana; la soberbia y la ignorancia de sus gobernantes y pueblo, ha permitido que de nueva cuenta su gobierno los lleve a guerras y conflictos que no pueden ganar. En esta vertiente, los medios de comunicación han sido claves para buscar convencer a ese pueblo de que es o son acciones necesarias. Muy pocas críticas se han manifestado en los medios de comunicación; algunas voces al vacío, las más importantes el cine con algunas cintas tanto a nivel comercial como en documentales.

La historietta, sobre todo la comercial se ha callado, lo que ha sido un duro golpe para la tradición de vanguardia y apertura que había tenido por años, existen algunas tiras independientes que no impactan que han buscado decir la verdad o los hechos de manera diferente, caso ridículo y contrario lo han hecho tiras como el Spider Man, con una reflexión moralina y sin contexto de lo acontecido el 11 de septiembre y aún más

ridículo lo fue el personaje del HULK, que se pone a ayudar al ejército americano, siendo que su historia o su vida es luchar en contra de esa arma de opresión del gobierno americano.

4.- El cine independiente americano realmente dista mucho de serlo en la actualidad, ya que los presupuestos que maneja son millonarios en comparación de lo que se utiliza en muchos países, así que valdría la pena debatir y buscar otro mote, ya que la industria misma los ayuda a financiar y salvo excepciones el cine americano es ya un todo, la industria absorbió todo.

Un caso importante sería la cinta *El paciente inglés*, con un alto presupuesto de su compañía productora, y que ganó un sin número de premios Oscar y que sin embargo, se le promocionó como un film independiente, esto resulta absurdo, si analizamos que una cinta menor en América, es de un costo de 3 a 10 millones de dolares, sin tomar en cuenta lo utilizado para mercadotecnia y promoción.

Películas.

1. Alien.
Dir. Ridley Scott
Estados Unidos.1979.....11,47,59,62,66,67,68
2. Blade Runner
Dir. Ridley Scott
EstadosUnidos.1982.....11,59,62,66,67,68,70,71
3. Batman
Dir. Tim Burton
Estados Unidos. 198911,62,63,71
4. Happy Hooligan
Dir. J. Stuart Blackton
EstadosUnidos.1900.....21
5. Burglar on the Roof
Dir. J. Stuart Blackton
EstadosUnidos.1905.....21
6. Adventures of Happy Hooligan
Dir. J. Stuart Blackton
EstadosUnidos.1900.....21
7. Katzenjammer Kids Mam
Dir. J. Stuart Blackton
EstadosUnidos.1900.....21
8. Katzenjammer Kids a love affair
Dir. J. Stuart Blackton
EstadosUnidos.1900.....21
9. Buster Brown and Tiger put a ballon
Dir. J. Stuart Blackton
Estados Unidos.1902.....22
10. Bringing up Father
Dir. Jack Conway
Estados Unidos.1929.....22
11. Ella Cinders
Dir. Mervyn Leroy
Estados Unidos. 1928.....23

| | | |
|-----|--|----|
| 12. | Show Girl Dir. Mervyn Leroy Estados Unidos. 1930..... | 23 |
| 13. | Tillie the Tailer Dir. Jack Conway Estados Unidos. 1927..... | 23 |
| 14. | Blondie Dir. Frank R. Strayer Estados Unidos. 1938..... | 23 |
| 15. | Skippy Dir. Norma Taurog Estados Unidos. 1931..... | 23 |
| 16. | Little Orphan Annie Dir. Harold Gray Estados Unidos. 1932..... | 23 |
| 17. | Joe Palooka Dir. Jimmy Durante Estados Unidos. 1933..... | 23 |
| 18. | Dick Tracy (seriales) Dir. Alan James Estados Unidos. 1937 y 1941..... | 24 |
| 19. | Flash Gordon Dir. Frederic Stephani Estados Unidos. 1936..... | 24 |
| 20. | Secret Agent X-9 Dir. Ford I. Beebe. Estados Unidos. 1937..... | 24 |
| 21. | Green Hornet Dir. Ford I. Beebe. Estados Unidos. 1940..... | 24 |
| 22. | Lone Raider Dir. Louis King Estados Unidos. 1930..... | 24 |
| 23. | The Story of a Mosquito Dir. Windsor Mac Cay Estados Unidos. 1914..... | 31 |

| | |
|----------------------------------|-------------------|
| 24. Gertie: The Trained Dinosaur | |
| Dir. Windsor Mac Cay | |
| Estados Unidos. 1914..... | 31 |
| 25. Barbarella | |
| Dir. Roger Vadim | |
| Estados Unidos. 1968..... | 36,39 |
| 26. Superman | |
| Dir. Richard Donner | |
| Estados Unidos. 1978..... | 11,36,39,40,62,63 |
| 27. Star Wars | |
| Dir. George Lucas | |
| Estados Unidos. 1977..... | 38,54,66,67 |
| 28. Superman II | |
| Dir. Richard Lester. | |
| Estados Unidos. 1980..... | 37,39 |
| 29. Spider Man | |
| Dir. F.W. Swackhamer | |
| Estados Unidos. 1980..... | 37 |
| 30. Popeye | |
| Dir. Robert Altman | |
| Estados Unidos. 1980..... | 38,44 |
| 31. TOYS | |
| Dir. Barry Levinson. | |
| Estados Unidos. 1992..... | 38 |
| 32. Flash Gordon | |
| Dir. Mike Hodges | |
| Estados Unidos. 1980..... | 38 |
| 33. Dick Tracy | |
| Dir. Warren Beatty | |
| Estado Unidos. 1990..... | 38,72 |
| 34. Battlestar Galáctica | |
| Dir. Richard A. Colla | |
| Estados Unidos. 1978..... | 38 |
| 35. Conan: The Barbarian | |
| Dir. John Milius | |
| Estados Unidos. 1982..... | 39,43,62,63 |

| | | |
|-----|---|-------|
| 36. | Conan: The Destroyer Dir. Richard Fleisher Estados Unidos. 1984..... | 40 |
| 37. | Shenna Dir. John Gullermin Estados Unidos. 1984..... | 41 |
| 38. | Red Sonja Dir. Richard Fleisher Estados Unidos. 1985..... | 41 |
| 39. | Returns of the Jedy Dir. Richard Marquand Estados Unidos. 1983..... | 41 |
| 40. | Swamp Thing Dir. Wes Craben, Walter Von Huene Estados Unidos. 1982 | 41 |
| 41. | Returns of The Swamp Thing Dir. Jim Wynorwsky Estados Unidos. 1989..... | 42 |
| 42. | Creepshow Dir. George A Romero. Estados Unidos.1982..... | 42,43 |
| 43. | Creepshow II Dir. Michael Cornick, George A. Romero Estados Unidos. 1987..... | 43 |
| 44. | The Rosemary Babe Dir. Roman Polansky Estados Unidos. 1968..... | 43 |
| 45. | The Exorcist Dir. William Friedkin Estados Unidos. 1973..... | 43 |
| 46. | Halloween Dir. John Carpenter Estados Unidos. 1977..... | 43 |

| | |
|--|-------|
| 47. Captain America Dir. Albert Pyun Estados Unidos, Yugoslavia. 1989. | 43 |
| 48. Super Girl Dir. Jeannot Szwarc Estados Unidos. 1984. | 43 |
| 49. Howard the Duck Dir. William Huyck Estados Unidos. 1986. | 43 |
| 50. The Incredible Hulk Dir. Kenneth Johnson Estados Unidos. 1977. | 43 |
| 51. The New Original Wonder Woman Dir. Leonard Horn Estados Unidos. 1975. | 43 |
| 52. Wonder Woman Dir. Vincent McEveety Estados Unidos. 1977. | 43 |
| 53. The Spirit Dir. Michael Shultz Estados Unidos. 1987. | 43 |
| 54. Annie Dir. John Houston Estados Unidos. 1982. | 44 |
| 55. The Texas Chainsaw Masacre Dir. Tobe Hoper Estados Unidos. 1974. | 46,52 |
| 56. Blood Feast Dir. Gordon Lewis Estados Unidos. 1975. | 46,53 |
| 57. Friday 13 Dir. Sam Cunnigam Estados Unidos. 1980. | 52 |
| 58. Crash Dir. David Cronember Estados Unidos. 1996. | 47,53 |

| | | |
|-----|---|----|
| 59. | Psycho Dir. Alfred Hitchcock Estados Unidos. 1960..... | 52 |
| 60. | The Birds Dir. Alfred Hitchcock Estados Unidos. 1963..... | 52 |
| 61. | SCREAM Dir. Wes Craven Estados Unidos, 1996..... | 52 |
| 62. | Tron Dir. Steve Lisberg Estados Unidos. 1982..... | 53 |
| 63. | Racing Bull Dir. Martin Scorsese Estados Unidos. 1979..... | 60 |
| 64. | Der Himmel Uber Berlin Dir. Wim Wenders Alemania. 1987..... | 60 |
| 65. | Ed Wood Dir. Tim Burton Estados Unidos. 1994..... | 60 |
| 66. | Sleepy Hollow Dir. Tim Burton Estados Unidos. 1999..... | 60 |
| 67. | Black Rain Dir. Ridley Scott Estados Unidos. 1989..... | 60 |
| 68. | Daredevil Dir. Estados Unidos. 2002..... | 62 |
| 69. | The Hulk Dir. Ang Lee Estados Unidos. 2002..... | 62 |
| 70. | X Men Dir. Bryan Singer Estados Unidos. 2002..... | 62 |

| | | |
|-----|---|-------|
| 71. | SPAWN Dir. Estados Unidos. 1997..... | 62 |
| 72. | MATRIX Dir. Estados Unidos. 2001..... | 62 |
| 73. | The Lord of the Rings Dir. Peter Jackson Estados Unidos, Australia. 2001..... | 62 |
| 74. | Natural Born Killers Dir. Oliver Stone Estados Unidos. 1994..... | 62,72 |
| 75. | Pee-Wee Big Adventures Dir. Tim Burton Estados Unidos. 1985. | 62 |
| 76. | Beetle Juice Dir. Tim Burton Estados Unidos. 1988. | 62 |
| 77. | The Bat Dir. Roland West Estados Unidos. 1926. | 64 |
| 78. | The Shining Dir. Stanley Kubrick Estados Unidos. 1980. | 70 |
| 79. | A Nigthmare on Elm Street Dir. Wes Craben Estados Unidos. 1984. | 70 |
| 80. | Dick Tracy Dir. Warren Beaty Estados Unidos. 1990..... | 72 |
| 81. | Gremlins Dir. Joe Dante Estados Unidos. 1984. | 73 |
| 82. | Poltersgeist Dir. Tobe Hooper Estados Unidos. 1982. | 73 |

| | | |
|-----|---|----|
| 83. | JFK Dir. Oliver Stone Estados Unidos. 1991. | 73 |
| 84. | Reservoir Dogs Dir. Quentin Tarantino Estados Unidos. 1992. | 73 |
| 85. | Home Alone Dir. Chris Columbus Estados Unidos. 1990. | 74 |
| 86. | The Miller's Crossing Dir. Ethan y Joel Cohen Estados Unidos. 1990. | 74 |
| 87. | Barton Fink Dir. Ethan y Joel Cohen Estados Unidos. 1990. | 74 |
| 88. | Fargo Dir. Ethan y Joel Cohen Estados Unidos. 1990. | 74 |
| 89. | Forrest Gump Dir. Robert Zemeckis Estados Unidos. 1994. | 74 |
| 90. | Apollo 13 Dir Ron Howard Estados Unidos. 1995. | 74 |
| 91. | Any Given Sunday Dir. Oliver Stone Estados Unidos. 2001. | 74 |
| 92. | The Prospero's Books Dir. Peter Grenaway Reino Unido, Francia. 1991. | 74 |
| 93. | The Silence of the Lambs Dir. Jonathan Demme Estados Unidos. 1991. | 75 |
| 94. | Seven Dir. David Fincher Estados Unidos. 1995. | 75 |

| | | |
|------|---|----|
| 95. | Jacobs Ladder Dir. Adrian Lane. Estados Unidos. 1990. | 75 |
| 96. | Twelve Monkeys Dir. Terry Gilliam Estados Unidos. 1995. | 75 |
| 97. | Jurassic Park Dir. Steven Spielberg Estados Unidos. 1993. | 75 |
| 98. | The Fifth Element Dir. Luc Besson Francia. 1997. | 75 |
| 99. | Died Hard Dir. John MacTiernan Francia. 1988. | 75 |
| 100. | The Last Boy Scout Dir. Tony Scott Estados Unidos. 1991. | 75 |
| 101. | Lethal Weapon Dir. Richard Donner Estados Unidos. 1987. | 75 |
| 102. | The Crow Dir. Alex Proyas Estados Unidos. 1994. | 75 |
| 103. | Naked Lunch Dir. David Cronenberg Estados Unidos. 1991. | 79 |
| 104. | Dead Ringers Dir. David Cronenberg Estados Unidos. 1988. | 79 |
| 105. | The Fly Dir. David Cronenberg Estados Unidos. 1986. | 79 |
| 106. | The Dead Zone Dir. David Cronenberg Estados Unidos. 1983. | 79 |

| | |
|---|----|
| 107. Mean Streets Dir. Martin Scorsece Estados Unidos. 1973. | 81 |
| 108. Taxi Driver Dir. Martin Scorsece Estados Unidos. 1976. | 82 |
| 109. Good Fellaws Dir. Martin Scorsece Estados Unidos. 1990. | 82 |
| 110. Casino Dir. Martin Scorsece Estados Unidos. 1995. | 82 |
| 111. The Goodfather Dir. Francis Ford Coppola Estados Unidos. 1972. | 82 |
| 112. The Goodfather II Dir. Francis Ford Coppola Estados Unidos. 1977. | 82 |
| 113. Apocalipse Now Dir. Francis Ford Coppola. Estados Unidos. 1979. | 82 |
| 114. Annie Hall Dir. Woody Allen Estados Unidos. 1977. | 83 |
| 115. Manhattan Dir. Woody Allen Estados Unidos. 1979. | 83 |
| 116. Zelig Dir. Woody Allen Estados Unidos. 1982. | 83 |
| 117. Hanna and her Sister Dir. Woody Allen Estados Unidos. 1986. | 83 |
| 118. Manhattan Murder Mystery Dir. Woody Allen. Estados Unidos. 1993. | 83 |

| | |
|------------------------------|----|
| 119. Desconstruccion Harry | |
| Dir. Woody Allen | |
| Estados Unidos. 1997. | 83 |
| 120. Celebrity | |
| Dir. Woody Allen | |
| Estados Unidos. 1998. | 83 |
| 121. Dune | |
| Dir. David Lynch | |
| Estados Unidos. 1984. | 84 |
| 122. Lost Highway | |
| Dir. David Lynch | |
| Estados Unidos. 1997. | 84 |
| 123. Blue Velvet | |
| Dir. David Lynch | |
| Estados Unidos. 1986. | 84 |
| 124. Eraseahead | |
| Dir. David Lynch | |
| Estados Unidos. 1977. | 84 |
| 125. Wild Heart | |
| Dir. David Lynch | |
| Estados Unidos. 1987. | 84 |
| 126. Platoon | |
| Dir. Oliver Stone | |
| Estados Unidos. 1986. | 84 |
| 127. Born of the Fourth July | |
| Dir. Oliver Stone | |
| Estados Unidos. 1988. | 84 |
| 128. The Doors | |
| Dir. Oliver Stone | |
| Estados Unidos. 1991. | 84 |

Series de televisión

| | |
|-----------------------------|----|
| • Tales From The Crypt..... | 58 |
| • Hill Street Blues..... | 58 |
| • Dallas..... | 58 |
| • Sex and City..... | 58 |
| • Rem and Stimpny..... | 59 |
| • Animaniacs..... | 59 |
| • The Simpsons..... | 59 |
| • Batman..... | 63 |

Comics

1. Hogans Alley
2. The Yellow Kid
3. Upside Downs
4. The Terror of the Ting Tads
5. Little Nemo in Slumberland
6. Dream of Raberit Friend
7. Tarzan
8. Happy Fooligan
9. The Katzenjammer Kids
10. Bringing up Father
11. Tillie the Toiler
12. Blondie
13. Skippy
14. Little Orphan Annie
15. Joe Palooka
16. Dick Tracy
17. Secret Agent X-9
18. Flash Gordon
19. Buck Roger
20. Batman
21. Captain America
22. Superman
23. Captain marvel
24. Mad Magazine
25. Fritz the Cat
26. Heavy Metal
27. Barbarella
28. Popeye
29. Flash Gordon
30. Conan
31. Sheena
32. Tales from the Cryp
33. Super Girl
34. Spider Man
35. The Returns of the Dark Night

36. The Phantom
37. The Shadow
38. Green Ligh
39. Daredevil
40. Road to Perdition

VII.- BIBLIOGRAFÍA

- 1.- Acosta Monroy, José. "Periodismo y Literatura" Madrid, España. Guadarrama. Tomo I y II. 1987
- 2.- Balazs Bela. "Theory of the film: Character and Growth of a New Art." U.S.A. Citadel Press. 1985
- 3.- Baudrillard, Jean. "Olivar Foucault". México. Pre-Textos. 1987
- 4.- Barsacq, Leon. "The Caligari's Cabinet and Other Grand Illusions", Estados Unidos. New York Graphic Society. 1985.
- 5.- Boookbinder, Bob. "Classics of the Gangsters Films". U.S.A. Citadel press. 1986.
- 6.- Brode,S Douglas. "The Films of the Eigthies". U.S.A. Citadel Press.1991.
- 7.- Calabrese, Omar. "La Era Neobarroca". México. Cátedra.
- 8.- Calabrese, Omar. "El Lenguaje del Arte". México. Paidós Colección. Instrumentos Paidós.
- 9.- Dick F, Bernard. "Anatomía de un Film". México. Noema. 1986.
- 10.- Casuilo, Nicolás. "El debate Modernidad-Posmodernidad", México. Kairos.
- 11.- Cardero, Ana María. "Diccionario de Términos Cinematográficos usados en México". México. UNAM.
- 12.- Callo, Miguel Angel. "Los comics". México. Edit. Quinto Sol.
- 13.- Cooper, Douglas. "La Época Cubista". México. Alianza Editorial. 1987.

- 14.- Eisner, Will. "Cómics And Sequential Art". Estados Unidos. Poorhouse Press. 1991.
- 15.- Easton Ellics, Bret. "American Psycho". U.S.A. Vintage Books. 1989.
- 16.- Eisenstein Serguei, Mijalov. "La Forma del Cine". México. Siglo XXI.
- 17.- Eisenstein Serguei, Mijalov. "La Estructura del Cine". México. Siglo XXI.
- 18.- Eco, Umberto. "El Nombre de la Rosa". México. 1990
- 19.- Eco, Umberto. "El Péndulo de Foucault", México. 1995.
- 20.- Foucault, Michel. "El Orden del Discurso", México.
- 21.- Foster, Hal. et al. "La Posmodernidad". México. Kairos.
- 22.- Gasca, Luis. "Demonios y espinacas", España. Lucca. 1979.
- 23.- Gubern, Roman. Coma, Javier. "Los comics en Hollywood". Madrid, España. Plaza y janez. 1990.
- 24.- Gubern. Roman. "El lenguaje de los comics", España. Península. 1989.
- 25.- Gubern, Roman. "Las raíces del miedo". España. Tusquets. 1979.
- 26.- Gifford, Dennis. "The International Book of Comics", Estados Unidos. Edit. Hamlym. 1986.
- 27.- Horn, Maurice. "The World Enciclopedia of Comics". Estados Unidos. Publisher. Of bard, Camelot and Discus Book. 1977.

- 28.- Hofsteted. "Hollywood and comics". Estados Unidos. Cannea 3. 1990
- 29.- Jeff, Rovin. "Science Fiction Films", Estados Unidos.Citadel. 1990
- 30.- Jacobs,Lewis. "La azarosa Historia del cine Norteamericano". España. Lumen.
- 31.- Lee, Stan. "The World of the Marvel Cómics" U.S.A. Marvel. 1996.
- 32.- Fell, Jhon. "El Film y La tradición Narrativa". México. Editores Asociados.
- 33.- Mitry, Jean. "Estética y Psicología del cine." México. Siglo XXI.
Tomo I y II.
- 34.- Marcom, Below. "La vida de Superman". México. Novaro. 1978
- 35.- Mckenoc,Alan . "How to Draw and Sell Comics Strips". U.S.A. Faber and Faber.
- 36.- Monsivais, Carlos et al. "El comic algo serio". México EUFESA. Colección.
Comunicación.
- 37.- Pico, Josep. "Modernidad y Posmodernidad". España. Alianza.
- 38.- Rupert de Ventos. La Estética y sus herejías. México. 1989
Editorial Anagrama.
- 39.- Reisz, Karel. "Técnica del Montaje Cinematográfico". México. Taurus.1990
- 40.- Salomon J. Stanley. "The Film Idea",U.S.A. Harcourt Brace.1989
- 41.- Sadoul, George. "La historia del cine mundial". México.
Edit. Siglo XXI.

- 42.- Truffauth,F. "Hitchcock - Truffauth", U.S.A. Tonshtone Book. 1992
- 43.- Wenders, Win. "Emotion Pictures Reflection of the Film", U.S.A.
Edit. Faber and Faber.1991.
- 44.- Valery, Paul. "Escritos sobre Leonardo Davinci". México. Visor. Colección.
La balsa de medusa.
- 45.- Vattimo Gianni. "El fin de la Modernidad". México. Gedisa.1989

VIII.- Hemerografía

Revistas.

- FILM COMMENT. 1988-1995
- COMICS SCENE. 1989-1995
- COMICS SCENE en español. 1992-1995
- SABER VER. Números: 3- 15
- PREMIERE. 1990-1995
- STARLOG. The Science Fiction Universe. 1989-1995

Periodicos

- Sección de tiras cómicas "THE BAKERSFIELD TIMES". Mayo de 1991 a septiembre de 1992.
- Sección de tiras cómicas "SAN FRANCISCO CRONICLE". Mayo 1991 a septiembre de 1992.
- Sección de tiras cómicas "L.A. TIMES". Mayo 1991 a septiembre de 1992.
- Sección de tiras cómicas "THE NEW YORK TIMES". Mayo 1991 a septiembre de 1992.
- Sección de tiras cómicas "En: EL UNIVERSAL". 1990,1991,1992.
- Sección de tiras cómicas " EN: EL NACIONAL". 1991.

Comics

- Detective Comics. U.S.A. DC Comics. Núms. 500 al 690.
- BATMAN. U.S.A. DC Comics. N°. 400 al 600.
- BATMAN: Leyends of the Dark Knight". U.S.A. DC Comics. Números: 1 al 25.
- HEAVY METAL. U.S.A. E.C. Comics. 1990-1994 . Números de la primera época.
- CONAN THE BARBARIAN. U.S.A. DC Comics. Números: 25 al 45 de la primera época.
- ROAD TO PERDITION. Pocket Books. Max Allan Collins, Richard Piers Rayner. USA. 1998
- CONAN EL BARBARO MÉXICO. NOVEDADES EDITORES. Números: 45 al 125.